

MUSEO ITINERANTE DE LA MEMORIA: ESCENARIO PARA LA
PRESERVACION DE LA HISTORIA Y LA CULTURA

LUISA FERNANDA MORA TRONCOSO

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE DISEÑO DE ESPACIOS Y ESCENARIOS

BOGOTA

2016

MUSEO ITINERANTE DE LA MEMORIA: ESCENARIO PARA LA
PRESERVACION DE LA HISTORIA Y LA CULTURA

LUISA FERNANDA MORA TRONCOSO

TRABAJO DE GRADO

DIRECTOR: JORGE ARTURO GONZALEZ CASTRO

DISEÑADOR INDUSTRIAL

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA

FACULTAD DE DISEÑO DE ESPACIOS Y ESCENARIOS

BOGOTA

2016

Nota de Aceptación:

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Bogotá 28 de Noviembre de 2016

DEDICATORIA

*A la memoria de las Víctimas del secuestro y la desaparición forzada en Colombia
en especial a mi tío Luis Enrique Flórez 1928 -...?*

AGRECImientos

Ante todo infinitas gracias a esa persona que siempre estuvo allí, creyendo en mí sin importar mis decisiones y los cambios, apoyándome en cada momento difícil, en cada caída, en cada problema sin esperar nada a cambio y con la ilusión de verme hecha toda una profesional; mi amiga, mi compañera, confidente, mi mamá y mi todo: Luisa Fernanda Troncoso Flórez.

A mi familia quien también fue parte fundamental de todo este proceso y en especial a mi abuela Gregoria Flórez, que aunque ya no se encuentra de forma física en este mundo, sé que siempre su energía ha estado presente para darme las fuerzas que en ocasiones hacen falta.

A mi Director de tesis, D.I. Jorge Arturo González por guiarme en muchos procesos de la formación de esta tesis, por las horas de correcciones, la paciencia inmensa cuando la mente se bloqueaba y era tan difícil hacerme entender algo muy sencillo. Y ante todo por ser un gran amigo que me hizo ver que era necesario creer en mí, en mis capacidades y en mí proyecto.

Por último a mi Asesor, Arq. John Carlos Guzmán, profesor al que conocí en tercer semestre y el cual ha seguido muy de cerca mi proceso de formación. Adicional a eso quien incentivo en mí, aún más el amor por la historia y en especial por los museos, creo que de no ser por él tal vez ahorita estaría trabajando en un proyecto que no me apasionaría tanto como este que estoy desarrollando.

CONTENIDO

INTRODUCCION

- 1. JUSTIFICACIÓN**
- 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**
- 3. OBJETIVOS**
- 4. DELIMITACION CONCEPTUAL**
- 5. ESTADO DEL ARTE**
- 6. MARCO TEORICO**

6.1 CAPITULO I. El museo como Escenario de Aprendizaje y Cultural en la sociedad.

6.1.1 Aproximación al Concepto.

6.1.2 El Museo como escenario de Aprendizaje.

6.1.3 El Museo como escenario Cultural.

6.2 CAPITULO II. Aprendizaje Significativo: el antes y el después de la educación.

6.3 CAPITULO III. Museo itinerante: Dinámicas y procesos

- 7. DELIMITACIÓN ESPACIAL**
- 8. DISEÑO METODOLÓGICO**

9. MARCO CONCEPTUAL

9.1 Concepto

9.2 Zonificación

9.3 Casos de Estudio

9.4 Variables de diseño

9.5 Proceso de diseño

9.6 Propuesta final

9.7 Planos

9.8 Detalles constructivos

10. Conclusiones

BIBLIOGRAFIA

LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1. Plano Zona Opciones De Implantación

Imagen 2. Estructura Básica de la UPZ 101 Teusaquillo

Imagen 3. Normativa de la UPZ 101 Teusaquillo. Sector 10.

Imagen 4. Zonificación Museo Itinerante de la Memoria.

Imagen 5. Caracterización de actores.

Imagen 6. Clasificación visitantes por edad.

Imagen 7. Actividades que desarrolla el visitante.

Imagen 8. Mapa de actores.

LISTA DE PLANOS

PLANO 1. Planta Cubiertas

PLANO 2. Planta General

PLANO 3. Alzado Oriental

PLANO 4. Alzado Norte

PLANO 5. Alzado Occidental

PLANO 6. Alzado Sur

PLANO 7. Planta Cortes

PLANO 8. Corte A-A'

PLANO 9. Corte B-B'

INTRODUCCIÓN

A partir de los años 60's los museos en Colombia cambiaron su perspectiva y su filosofía radicalmente, debido al interés de la época por cambiar el sistema educativo y formular un aprendizaje basado en la experiencia y no solo en los contenidos, siendo la interactividad una respuesta a esto y además buscando brindar a sus visitantes experiencias que les permitieran entender el mundo que los rodea y fortalecer sus conocimientos del mismo.

Este trabajo explora el tema de cómo a través del diseño de un escenario itinerante los individuos pueden apropiarse de su historia y de su cultura por medio aprendizajes significativos¹ que logren establecer por medio de experiencias, formas de afiliarse² a otra dimensión de los museos de manera efectiva. Para esto es importante entender como en la actualidad se diseñan, funcionan y distribuyen para así mismo poder re significarlos no solo en lo espacial sino también en el concepto que se tiene de los mismos. Teniendo en cuenta lo anterior, se diseñaran la zonificación, los elementos y actividades que permitan la interactividad de las personas con la exhibición. De esta manera se propone re significar el concepto del Museo a través de su itinerancia, de tal forma que esto permita que la experiencia de aquellos que hacen uso de él o pueden hacer en diferentes momentos, tenga sentido en razón a obtener un aprendizaje significativo y se potencialice así la experiencia en diferentes contextos.

1. JUSTIFICACIÓN

¹ Teoría del Aprendizaje Significativo. David Ausubel.1963 Este modelo, “procura intervenir al alumno en sus conceptos previos, influyéndolos y modificándolos a través de sus experiencia en la escuela, mediante experiencias confrontadoras y prácticas contextualizadas. En este plano el estudiante construye sus conocimientos, asimila e interioriza los conceptos y reorganiza sus conceptos previos partiendo de las experiencias de éstos con la vida o con las ciencias”

² Hacerse miembro, sentirse parte. RAE. ©Real Academia de la Lengua Española.2016

El Programa de Fortalecimiento de Museos³ creado por el gobierno de la república de Colombia mediante la resolución 1974 de 2013 y con el apoyo del Ministerio de Cultura, buscan orientar la política del sector museístico del país proponiendo diferentes retos para el desarrollo de los museos en Colombia, a través de tres puntos: *“En primer lugar, posicionar a los museos del país como entidades comprometidas con la sociedad en la **producción de conocimiento, de espacios de inclusión, de encuentro e intercambio, de socialización de identidades, de generación de sentido de pertenencia**; en segundo término, **construir ciudadanía mediante una intensa labor educativa**; y en tercer lugar, **preservar el patrimonio y la memoria**.”*⁴

Razón por la que la autora de este trabajo, se comprometa con el primer punto en coherencia con el artículo 70 de la Constitución Política de Colombia el cual busca *“... promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades por medio de la educación permanente, la enseñanza científica, técnica, artística, y profesional en todas las etapas del proceso de identidad nacional”*, aspecto en donde el Diseñador de Espacios y Escenarios puede desde el diseño, interpretar las posibilidades de intervención como parte de la labor profesional y a la vez, determinar cuál podría ser una respuesta que permita desarrollar dicha iniciativa.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

³ Programa de fortalecimiento de museos.
[http://www.museoscolombianos.gov.co/imagenes/documentos/Brochure%20PFM%202013%20FIN
AL-%20cineas.pdf](http://www.museoscolombianos.gov.co/imagenes/documentos/Brochure%20PFM%202013%20FINAL-%20cineas.pdf)

⁴ Programa de fortalecimiento de museos. Pág. 2

Actualmente el gran desafío de los museos en Colombia ha sido desarrollar respuestas efectivas y eficaces con las necesidades de identidad, entendimiento y participación del público asistente a los mismos, basadas, más que en los contenidos que se ofrecen, en la experiencia que los visitantes viven. Esta experiencia se potencializa al lograr que el museo sea amigable, cómodo, atractivo, comunicador, interactivo e incluso logrando que el museo salga de su infraestructura y empiece a recorrer el territorio para lograr un mayor acercamiento a los ciudadanos.

Son ejemplo de estos en Colombia, museos como el Museo Nacional de Colombia, Museo del Oro y Parque Explora, entre otros; que han logrado diseñarse bajo esas premisas y que se han mantenido así. Éstos en búsqueda de ser interactivos, han hecho cambios en la estructura de sus exposiciones, exhibiciones y de sus recorridos pero, factores como la ilegibilidad, la falta de mantenimiento y lo poco evidentes que son los cambios, no permiten que los visitantes sean conscientes de los mismos.

Y aunque estos factores son parte importante de la problemática, el mayor problema se ve representado en la cultura museística, ya según la Encuesta de Consumo Cultural del 2014⁵ se muestra un porcentaje de no asistencia a los museos de más del 80% debido a que entre las principales razones de la gente para no asistir a museos está el “desinterés”, en “el no entiendo” o en que “no le gusta” (39,1%); la falta de tiempo (35,9 %) o que estos se encuentran lejos (25,1%). Adicional a esto, la experiencia⁶ se convierte en algo agotador no solo física sino mentalmente. Recorridos de más de una hora, prohibiciones constantes

⁵ Encuesta de Consumo Cultural 2014. DANE

⁶ Conocimiento de la vida adquirido por las circunstancias o situaciones vividas. RAE. ©Real Academia de la Lengua Española.2016

(respecto al tono de voz, la distancia a la que se debe observar las obras, la captura de fotos, entre otros) la ventilación que genera poco confort⁷, textos muy densos de letra pequeña y en ubicaciones incómodas para el cuerpo, hacen que el visitante no disfrute la experiencia de aprendizaje⁸.

PROBLEMA

Apropiación de la historia y la cultura en escenarios museológicos.

PREGUNTA ORIENTADORA

¿Cómo se puede apropiar la historia y la cultura de los habitantes de un país que ha sido víctima del conflicto armado, por medio de escenarios que re-signifiquen la experiencia de aprendizaje del museo?

3. OBJETIVOS

⁷ Bienestar o comodidad material. RAE. ©Real Academia de la Lengua Española.2016

⁸ Experiencia de Aprendizaje como toda actividad intencional que tiene como propósito provocar el aprendizaje significativo. Good, Carter V. (1973) Dictionary of Education, McGraw Hill

3.1 General

Contribuir a la preservación de la memoria histórica de las personas interesadas en el Conflicto Armado en Colombia, donde se viabilicen espacios de encuentro incluyentes que permitan generar sentido de compromiso y empatía en la etapa del post-conflicto.

3.2 Específicos

- Promover la reflexión crítica sobre la historia del conflicto armado y sus secuelas, teniendo una experiencia de tipo inmersivo que involucre al ciudadano.
- Inducir relaciones emocionales entre la historia del conflicto y la experiencia personal, que fije en la memoria de los ciudadanos los principales acontecimientos del Conflicto Armado en Colombia
- Fomentar procesos de reconciliación entre los ciudadanos en un escenario que él mismo construya y en el cual desarrolle experiencias de aprendizaje.

4. DELIMITACIÓN CONCEPTUAL

4.1 Museo

- *“Institución sin ánimo de lucro, cuya finalidad es la adquisición, conservación, estudio y exposición al público de objetos de interés cultural.”⁹*
 - *“Los museos son organizaciones que construyen relaciones de valor en el ámbito cultural, social, económico y ambiental, lo que implica pensarse como proyectos generadores de capital social y cultural. Por ello se hace necesaria la diversificación de su oferta de servicios y productos, teniendo en cuenta las demandas de sus públicos, quienes constituyen sus principales aliados en términos de su sostenibilidad e impacto.”¹⁰*
-
- **Centro de interpretación:** Equipamiento cultural, cuya función principal es la de promover un ambiente para el aprendizaje creativo, buscando revelar al público el significado del legado cultural o histórico de los bienes que expone de manera sencilla y comprensible.¹¹
 - **Centro de memoria:** Es una estrategia de integración cultural en el territorio, que busca la recuperación, el registro y la salvaguarda de la memoria común, valorándola como patrimonio, de manera que pueda ser difundida y apropiada por parte de las comunidades, con el fin de enriquecer la reflexión y el conocimiento sobre la historia local, regional y nacional.¹²
 - **Centros interactivos:** Estos centros se enfocan a popularizar los avances científicos y tecnologías más recientes y a estimular el interés por ellos, facilitando el aprendizaje en un ambiente atractivo y de fácil comprensión. Para ello privilegian los aspectos contemporáneos de la

⁹ RAE. ©Real Academia de la Lengua Española.2016.

¹⁰ Colombia, territorio de Museos. Diagnóstico del sector museal Colombiano. 2013. Pág. 30

¹¹ Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 1

¹² Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 2

ciencia en lugar de una visión histórica; y se basan en el juego, la experimentación, la participación y la interacción.¹³

- **Entidad museal:** Institución pública, privada o mixta, sin ánimo de lucro, abierta al público de manera permanente, que investiga, documenta, interpreta, comunica, narra, exhibe y conserva testimonios materiales, inmateriales y/o naturales, reconociendo la diversidad cultural, económica y social de las comunidades y promoviendo los principios de acceso democrático a la información y al conocimiento, a través de la participación y el constante diálogo con los públicos.¹⁴
- **Equipo de Museografía:** Es el equipo responsable del concepto, diseño y montaje de las exposiciones, utilizando métodos y técnicas adecuadas a los propósitos del museo y de todas sus áreas de trabajo.¹⁵
- **Experiencial.** Metodología educativa que busca propiciar experiencias significativas que conecten a los visitantes del museo con hechos y sucesos desde su propia subjetividad. Ej. Máquina del tiempo.¹⁶
- **Exposiciones itinerantes.** Son exposiciones que han sido diseñadas para “seguir un itinerario”, que puede ser pensado tanto al interior como fuera de la sede de la institución organizadora. Son proyectadas para que se adapten a diversos recintos y se facilite su transporte y montaje.¹⁷
- **Gestión cultural.** Es un conjunto de estrategias que se construyen para que el público tenga un acceso más fácil al patrimonio tangible e intangible que lo rodea.¹⁸
- **Guión museológico:** El guión museológico es el elemento indispensable en la preparación y ejecución del trabajo de exhibición

¹³ Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 2

¹⁴ Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 4

¹⁵ Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 4

¹⁶ Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 4

¹⁷ Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 4

¹⁸ Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 5

dentro de un museo. Su objetivo principal es el planteamiento del contenido de la exposición proyectada de manera argumentada, convirtiéndose de esta manera en la base para preparar el guión museográfico.¹⁹

- **Guión museográfico:** El guión museográfico organiza, de una forma sencilla, ordenada, precisa y directa, las obras, así como los paneles y gráficos que complementan la exposición. Además el recorrido, la iluminación y el ambiente en general.²⁰
- **Museografía:** Se define como la figura práctica o aplicada de la museología, es decir el conjunto de técnicas desarrolladas para llevar a cabo las funciones museales y particularmente las que conciernen al acondicionamiento físico del museo, ofreciendo características adecuadas para la conservación, la restauración, la seguridad y la exposición.²¹
- **Museo itinerante:** institución pública o privada, al servicio de la sociedad y su desarrollo, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe todo tipo de obras de artes y objetos en espacios ajenos a la institución. Los museos itinerantes complementan el concepto más común de las exposiciones itinerantes en las que cada museo de distintas ciudades aporta algunas de sus obras para que puedan verse todas juntas en un determinado lugar. Los museos itinerantes nacen de la necesidad de permitir la mayor difusión posible de las obras expuestas y al mismo tiempo la revalorización de los lugares, muchas veces de interés arquitectónico, donde temporalmente funcionan estos museos.²²

4.2 Aprendizaje Significativo

¹⁹ Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 5

²⁰ Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 5

²¹ Glosario de términos museológicos. PFM. Programa Fortalecimiento de Museos. Pág. 7

²²

Según la teoría del Psicólogo y Pedagogo David Ausubel el aprendizaje significativo es el conocimiento que integra al alumno a sí mismo y se ubica en la memoria permanente, éste aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades. La psicología perceptual considera que una persona aprende mejor aquello que percibe como estrechamente relacionado con su supervivencia o desarrollo, mientras que no aprende bien (o es un aprendizaje que se ubica en la memoria a corto plazo) aquello que considera ajeno o sin importancia.

Según Ausubel tres factores influyen para la integración de lo que se aprende:

- Los contenidos, conductas, habilidades y actitudes por aprender.
- Las necesidades actuales y los problemas que enfrenta el alumno y que vive como importantes para él.
- El medio en el que se da el aprendizaje

4.3 Interactividad

Según el Profesor e Investigador Jorge Wagensberg la interactividad significa conversación. Experimentar es conversar con la naturaleza. Reflexionar es conversar con uno mismo. Un buen rincón de museo dispara también la conversación entre los visitantes.

Los elementos museográficos que se emplean para estimular al máximo al visitante están clasificados de las siguientes 3 maneras:

- 1) Interactividad manual o de emoción provocadora (Hands On)
- 2) Interactividad mental o de emoción inteligible (Minds On)
- 3) Interactividad cultural o de emoción cultural (Heart On)

La interactividad Manual (Hands On) da la oportunidad a tal conversación. El elemento museológico y museográfico prioritario es la realidad, esto es, el objeto o los fenómenos reales que buscan una provocación a la naturaleza, que

permiten elegir y que dejan que el visitante sea quien decida. El visitante se introduce en la piel del científico.

Por otra parte la Interactividad Mental (Minds On) significa practicar la inteligibilidad de la ciencia, distinguir lo esencial de lo accesorio, ver qué hay de común entre lo aparentemente distinto (la diferencia siempre es evidente; lo común, digno de investigación). Es alejarse de un experimento del museo asociando ideas con la vida cotidiana, con otros casos que puedan responder a la misma esencia. El gozo de cada una de estas convergencias es la base de la emoción que se experimenta en un museo de la ciencia. Un buen museo de la ciencia es una concentración de emociones inteligibles garantizadas. Un buen museo de la ciencia se hace despertando emociones, pero no emociones de cualquier clase, sino emociones sobre la inteligibilidad del mundo. Es decir, el método de la emoción inteligible. La ciencia es universal, pero no la realidad en la que aquella se manifiesta.

Y por último la Interactividad Cultural (Heart On) da prioridad a las identidades colectivas del entorno del museo. Eso evita los museos clónicos²³, provee de emociones culturales a los propietarios de tal cultura y de un valioso punto de vista al forastero.²⁴

4.4 Memoria:

²³ Idéntico a un patrón, clon. RAE. ©Real Academia de la Lengua Española.2016

²⁴ Principio Fundamentales de la museología moderna. Jorge Wagensberg. Director del Museu de la Ciència de la fundación “La Caixa” Barcelona. 2001. Pág. 23

Las diferentes versiones del territorio y de la cultura son producto de un acumulado histórico que se plasma en palabras, imágenes, documentos, testimonios y recuerdos de lo sucedido. La memoria, como práctica cultural, tiene un trasfondo identitario y político latente; es un ejercicio colectivo que trasciende lo privado y en el que las personas se presentan a sí mismas ante la historia y se ubican en el presente como sujetos de la narración sobre su realidad. Las comunidades que han hecho parte de este proceso de memoria acuden a ella como práctica política; una práctica desde la cual se definen a sí mismas y nombran sus territorios. La memoria es un dispositivo colectivo capaz de construir nuevas realidades y de definir su naturaleza, su identidad, y este es un espacio para la memoria colectiva, un lugar donde toman sentido los objetos, relatos, imágenes y momentos que buscan exaltar su pasado en función del presente y del futuro y que buscan también re significar para no repetir.²⁵

4.5 Reconciliación:

Proceso social que involucra el reconocimiento mutuo del sufrimiento pasado, y el cambio de actitudes y comportamientos destructivos por relaciones constructivas para una paz sostenible. Esta definición describe luego sus tres componentes básicos como emociones, actitudes y comportamientos, y aclara que se aplica principalmente a procesos de reconciliación nacional que se materializan en forma de actos públicos de perdón, iniciativas oficiales y comisiones de la verdad.²⁶

4.6 Experiencia de Aprendizaje

²⁵ Museo itinerante de la memoria y la identidad de los Montes de María: tejiendo memorias y relatos para la reparación simbólica, la vida y la convivencia. Soraya Bayuelo Castellar. Italia Isadora Samudio Reyes. Giovanni Castro. 2013. Pag: 168.

²⁶ Brounéus, Karen. 2003. Reconciliation. Theory and practice for development cooperation. Documento SIDA, Estocolmo.

Según Carter V. Good (1973)²⁷ se define la *Experiencia de Aprendizaje* como toda actividad intencional que tiene como propósito provocar el aprendizaje significativo. Ésta debe estar organizada de tal forma que la persona desarrolle a través de la experiencia conocimientos, habilidades, actitudes que le servirán en sus estudios posteriores, en su trabajo, o para la vida personal.

5. DELIMITACIÓN ESPACIAL

²⁷ Experiencia de Aprendizaje. Good, Carter V. (1973) Dictionary of Education, McGraw Hill

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL LUGAR

- Implantación: Temporal e inicial: Bogotá
- Lugar: Localidades Los Mártires y Teusaquillo.
- Condicionantes: Accesible, Zona central, Incluyente, Apropiación por parte del público, Normas de seguridad, Buena infraestructura de servicios públicos, Articulado con actividades del sector: museos, Universidades, Colegios, Bibliotecas, Centros deportivos, Centros Interactivos.
- Espacio público.

6. ESTADO DEL ARTE

- **El paradigma emergente en educación y museos.**

Artículo de la revista Opción. *Lauro Zavala. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciudad de México. 2006*

“En este trabajo se presenta una perspectiva panorámica sobre las relaciones que existen entre el paradigma tradicional y el paradigma emergente en los estudios y las prácticas de la educación museográfica.”²⁸

- **Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas.**

Artículo de la revista Decisio. Mayo - Agosto. *Luz Maceira Ochoa. Centro de Investigación y Estudios Avanzados (Cinvestav) / México. 2008*

“Interacción entre los museos y la sociedad, se buscan formas de colaboración más estrechas, así como la diversificación y extensión de la atención y servicios al público. Se puede revisar qué pueden aportar los museos a las prácticas educativas con personas jóvenes y adultas y a la construcción del conocimiento.”²⁹

- **El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal**

Artículo Revista Javeriana. Vol. 63. *Angélica Núñez. Universidad del Cauca Colombia. 2007*

“La exposición museal es un medio que toma fuerza insospechada en la sociedad actual, debido en gran parte a su naturaleza comunicativa, a la particularidad de su lenguaje, flexibilidad temática y capacidad para llegar a

²⁸ <http://www.redalyc.org/pdf/310/31005006.pdf>

²⁹ http://repositoriodigital.academica.mx/jspui/bitstream/987654321/21795/1/decisio20_saber1.pdf

diversos públicos. Estas características permiten a los museos postularse como espacios efectivos de mediación y de transmisión del conocimiento, donde es posible trascender las fronteras disciplinarias con el objetivo común de crear lazos de pertenencia entre los diversos sectores de la sociedad. En este artículo se exploran las características mencionadas y se propone que la exposición museal sea vista como un espacio de mediación y diálogo para el contexto colombiano.”³⁰

- **Exhibir y diseñar, ¿Para quién? La visión del público en los museos de ciencias.**

Artículo revista Elementos No. 52 *Carmen Sánchez-Mora – Julio Tagüeña. Universidad Autónoma de Puebla. México 2003-2004.*

“Existen museos eternamente preocupados por sus visitantes, donde estos siempre se sienten bienvenidos y donde el personal del museo se adelanta a sus necesidades y preguntas, que reconocen que hay audiencias especiales y mantiene un contacto continuo con sus visitantes. Hoy en día sabemos que una exhibición es eficaz en términos de comodidad, poder de atracción, capacidad de comunicación e interacción, y no solo en función de lo que se muestra para ser interpretado. Tales características hacen que la visita sea memorable.”³¹

- **El diseño y el nuevo museo: Apropiación desde la cuarta dimensión.**

Artículo de investigación. *Ocampo A. José Augusto. Corporación Parque Explora, Medellín, Colombia 2014*

“Este artículo presenta un caso de estudio del más reciente proyecto de renovación museográfica del Parque Explora, el cual refleja las intenciones

³⁰ <http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n63/n63a10.pdf>

³¹ <http://www.elementos.buap.mx/num52/htm/29.htm>

de un equipo que buscó estimular en los visitantes la apropiación de herramientas para la creación de contenidos, dando como resultado la exhibición interactiva *En Escena: Historias tras las historias*, lanzada a finales del 2013. Se demuestra cómo desde la disciplina del diseño es posible contribuir al desarrollo de competencias científicas, apropiación pública del conocimiento y la construcción de ciudadanía, permitiendo fortalecer al Parque Explora, museo interactivo, su rol de "Knowledge Broker" dentro del ecosistema de innovación de la ciudad de Medellín."³²

- **Designs for Learning: Studying Science Museum Exhibits that Do More than Entertain.**

Artículo de la revista *Science Education* 88. *Allen, S. 2004*

"Science museum staff face a constructivist dilemma as they design their public spaces: the exhibits should facilitate science learning, yet they also need to support a diverse visiting public in making their own personal choices about where to attend, what to do, and how to interpret their interactions. To be effective as teaching tools, exhibits need to be highly intrinsically motivating at every step of an interaction in order to sustain involvement by an audience who views their visit primarily as a leisure activity. Given these challenges, it is vital to support the design process with a strong program of research and evaluation. I give a personal perspective on one institution's research and evaluation work over the last decade, focusing on four areas: immediate apprehendability, physical interactivity, conceptual coherence, and diversity of learners."³³

- **Los museos: un instrumento para el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP**

³² http://www.parqueexplora.org/v2_base/file_downloader.php?id_file=24799-m21-42934395d275eb4bf06b04811cc0ef9e.

³³ https://www.exploratorium.edu/vre/pdf/Allen_51web.pdf

Artículo de la Revista Eureka Vol. 8. Yosajandi Pérez Campillo¹, José Antonio Chamizo Guerrero² ¹Escuela Nacional Preparatoria de la Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Química. Universidad Nacional Autónoma de México. México. 2011

“Diversos estudios han demostrado que el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es una propuesta educativa innovadora, que se caracteriza porque promueve que el aprendizaje sea significativo y contribuye a desarrollar una serie de habilidades y competencias indispensables para el crecimiento intelectual de cualquier persona. Sin embargo, esta estrategia implica repensar los problemas como problemas para aprender partiendo de preguntas que sean relevantes para los alumnos en el contexto del aprendizaje de ciencias. Y es justamente, el planteamiento de estas preguntas lo que hace complejo al ABP³⁴, pues plantear “buenas preguntas” no es fácil, se requiere no sólo de habilidad y práctica sino también un conocimiento mínimo del tema y motivación para iniciar una investigación. Por lo anterior, una de las preocupaciones es encontrar los mecanismos que permitan introducir y motivar al estudiante para que sea capaz de plantear preguntas (problemas). En el presente trabajo se describen la propuesta de una serie de actividades que tienen como propósito preparar a un grupo de estudiantes de bachillerato para que planteen “buenas preguntas” de investigación sobre el tema de minerales. Para lograrlo, se considera el uso de varios recursos como: la visita a los museos, la lectura y análisis de textos y la actividad experimental”³⁵

- **Museos, artefactos y sociedad: ¿Cómo se configura su dimensión educativa?**

³⁴ Aprendizaje Basado en Problemas.

³⁵ <http://www.redalyc.org/pdf/920/92019747007.pdf>

Artículo Revista Javeriana Vol. 76. Manuel Franco-Avellaneda. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil. 2013

“El presente artículo plantea una propuesta teórico-metodológica para identificar la dimensión educativa presente en los sistemas socio-técnicos. Indaga específicamente por cómo esa dimensión es configurada en el proceso de conceptualización, construcción y apropiación de artefactos interactivos en los museos y centros interactivos de ciencia y tecnología cuyos objetivos apuntan a popularizar los conocimientos tecno-científicos. Metodológicamente, el artículo presenta un caso de estudio basándose en tres componentes teóricos: una matriz constructivista social, reflexiones de la crítica feminista sobre la tecnología y la pedagogía Freireana. El documento cierra con algunas reflexiones sobre el problema presentado y sugiere puntos clave para futuras investigaciones.”³⁶

- **Museo itinerante de la memoria y la identidad de los Montes de María: tejiendo memorias y relatos para la reparación simbólica, la vida y la convivencia.**

Artículo Revista Ciudad Pazando. Universidad Distrital Soraya Bayuelo Castellar. Italia Isadora Samudio Reyes. Giovanny Castro. 2013.

“El Museo Itinerante de la Memoria y la Identidad de los Montes de María es un dispositivo de transformación y superación de los escenarios de conflicto, estigmatización y pobreza con los cuales es identificado el territorio y sus poblaciones. Como escenario de diálogo y encuentro, el Museo apela a la generación de nuevas narrativas sobre las realidades de sus habitantes, sus experiencias en medio del conflicto armado y las proyecciones que hacen sobre su territorio, recurriendo a su memoria, a su identidad y al ejercicio pleno del derecho a la palabra. El Colectivo de

³⁶ <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79128762005>

Comunicaciones Montes de María Línea 21 despliega de esta manera una metodología pedagógica y dialogante en todos los municipios que conforman la región, para visibilizar las prácticas de re-existencia con las cuales las comunidades monte marianas han logrado sobrevivir y resistir”³⁷

7. MARCO TEÓRICO

7.1 Museos: Escenarios educativos y culturales representativos en la sociedad.

³⁷ <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/cpaz/article/viewFile/5342/6963>

En el presente capítulo se abordará el tema de los museos como escenarios culturales y educativos en la sociedad, el cómo estos se ven afectados por factores como: las motivaciones, el conocimiento previo, el grupo sociocultural, entre otros y finalmente como el museo funciona como un espacio de comunicación, de mediación y de transmisión de conocimiento a través de estímulos, exposiciones y diseño.

7.1.1 Aproximación al concepto.

Los museos han sido a lo largo de la historia escenarios tanto culturales como educativos, siendo definidos por la UNESCO como: “Instituciones permanentes, sin fines de lucro y al servicio de la sociedad y su desarrollo, que es accesible al público y acopia, conserva, investiga, difunde y expone el patrimonio material e inmaterial de los pueblos y su entorno para que sea estudiado y eduque y deleite al público”³⁸, concepto que es universalmente utilizado para definir los museos pero que para el desarrollo de este trabajo de grado tomará un tinte diferente que estará mediado por el aprendizaje y la experiencia y que se explicará más adelante.

En primera instancia hablaremos de aquellos paradigmas³⁹ tradicionales que existen sobre los museos tomando como referencia el concepto de Lauro Zavala, quien nos expone en su investigación *“El Paradigma emergente en educación y museos”*⁴⁰ diferentes paradigmas tradicionales entre los cuales encontramos:

1. El museo como apoyo de la educación formal.
2. La obtención de conocimientos como objetivo de la visita museal.

³⁸ Definición de museo de la Unesco. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

³⁹ Teoría o conjunto de teorías cuyo núcleo central se acepta sin cuestionar y que suministra la base y modelo para resolver problemas y avanzar con el conocimiento. RAE. ©Real Academia de la Lengua Española.2016

⁴⁰ El Paradigma emergente en educación y museos. Zavala Lauro. Universidad de Zulia. Maracaibo, Venezuela. 13 Pg.

3. El contenido se convierte en lo esencial de la exposición.
4. El visitante obtiene una experiencia educativa al mostrarle clara y convincentemente el mundo.
5. El aprendizaje se apoya en expertos y se reduce a la visión y el pensamiento.
6. Es un medio para conocer otro tipo de realidades
7. La experiencia museográfica se limita solo a recorrer las exposiciones dentro del museo

Teniendo en cuenta estos paradigmas se empieza a denotar que el concepto de los museos se reduce al de ser lugares de apoyo para la educación formal donde los objetos raros o valiosos para una sociedad son estudiados, conservados y exhibidos pero que es indiferente su valor histórico, cultural o estético. Por otro lado las posibilidades de la visita se ven limitadas al proponer que los visitantes solo van por la obtención de datos y conocimientos; y de entregarles o convencerlos de realidades o pensamientos. Esto nos conduce a un pensamiento único y poco divergente, lo que no promueve la problematización de la información, hechos y acontecimientos.

Por último y para concluir sobre el tema de los paradigmas el tema de la experiencia museográfica también es bastante importante, ya que la experiencia dada solo por el recorrer el espacio sin que genere otro tipo de estímulos en el visitante, también niega la posibilidad de tener experiencias que estén relacionadas con el aprendizaje y la emoción; que creen lazos afectivos tanto generacionales como culturales.

7.1.2 El Museo como escenario de Aprendizaje.

Es en este punto del capítulo importante hablar sobre cómo los museos toman espacio en la educación y para esto se referenciará al historiador Thomas

Greenwood quien en su artículo *"The Place of Museums in Education"*⁴¹ propone que los museos deben ser reconocidos como parte fundamental de sistema de educación de un país. El museo debe convertirse en una herramienta educacional que promueva el deseo para aprender, tanto el significado como el valor de cada objeto. Hace alusión al escritor británico Charles Kingsley quien dice que más allá de la importancia que tiene el estudio de las ciencias naturales, es importante tener en cuenta el arte de ver, de entender, de comparar, de percibir las diferencias y las semejanzas, de conectar hechos, etc., con su propia mente y experiencia. Es por esto que es necesario que los museos tengan conexión con diferentes ámbitos de nuestra sociedad pero en especial con los colegios y con las instituciones de educación superior.

Pero, ¿Porque hacer énfasis en estos dos ámbitos? Según directora del Museo Casa de la Memoria de Medellín, Lucía González, señala que la raíz de algunos de los problemas de los museos está en la escuela: *"Los museos no tienen más público porque nosotros no tenemos formación desde la escuela. En el currículo no hay una comprensión de la importancia del arte en la construcción del sujeto, lo que ocurre en otros países donde los niños, desde muy pequeños están en los museos"*⁴²

Pero lo educacional se tiene que ver más a fondo para entender como un modelo educacional puede funcionar en un museo y como este modelo genera aprendizaje. En el libro *Reinventing the Museum*⁴³ diferentes autores reflexionan sobre el papel del museo y su relación con los visitantes, sus dinámicas, espacio, programas, entre otros. Y es allí, donde en el artículo numero 10 llamado *"The contextual modeling of learning"*⁴⁴, escrito por Jhon Falk y Lynn Dierking se

⁴¹ Greenwood, Thomas. "The Place of Museums in Education" *Science* 22.561 (1893): 246-48.
Web

⁴² <http://www.eltiempo.com/entretenimiento/arte-y-teatro/dia-internacional-de-los-museos/15773375>

⁴³ *Reinventing the Museum: Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shift*. Gail Anderson. Rowan Altamira. 2004. 402 Páginas

⁴⁴ *The contextual modeling of learning*. Jhon H. Falk and Lynn D. Dierking. 2004. Pág. 139-142

centran en el aprendizaje que se da en los museos el cual está compuesto de lo tangible y lo intangible y a su vez es un dialogo entre los individuos y su contexto.

En el artículo Falk y Dierking exponen diferentes factores⁴⁵ (que serán expuestos a continuación) que influyen en el aprendizaje en los museos, de los cuales algunos son más importantes que otros, algunos que no percibimos y algunos que no son descritos, pero habiendo 8 divididos en 3 contextos (Personal, Sociocultural y Físico), que sin duda alguna hacen parte de la experiencia de aprendizaje en el museo:

- Contexto Personal:
 1. Expectativas y Motivaciones.
 2. Conocimiento previo, Intereses y creencias.
 3. Control y Elección.
- Contexto Sociocultural
 4. Mediación grupo Socio-Cultural.
 5. Mediación facilitada por otros.
- Contexto Físico:
 6. Orientación y organizadores profesionales.
 7. Diseño.
 8. Eventos de refuerzo y experiencias fuera del museo.

Cada uno de estos factores será explicado a continuación:

⁴⁵ The contextual modeling of learning. Jhon H. Falk and Lynn D. Dierking. 2004. Pág. 140,141,142.

Contexto Personal	Contexto Sociocultural	Contexto Físico
<ul style="list-style-type: none"> •Expectativas y Motivaciones: cuando se cumplen las expectativas el aprendizaje se facilita. Sus motivaciones se incrementan al sentir que la experiencia en el museo fué exitosa. •Conocimiento previo, intereses y creencias: Es una de las mas significativas ya que cobra gran importancia a la hora de tomar la desicion de que tipo de museo visitar, como puedo participar y que tipo de experiencia voy a tener. •Elección y control: los visitantes sienten que aprenden mas cuando tienen el control propio de la experiencia de aprendizaje y no cuando el museo pretende forzarlos a tener un aprendizaje específico. 	<ul style="list-style-type: none"> •Mediación Grupo Sociocultural: Se trata de un crear ambientes para el aprendizaje cooperativo, en el cual un grupo social en el museo utiliza a los demas individuos como vehiculos para entender y descifrar informacion, reforzar creencias y crear significados. •Mediación facilitada por otros:En el museo siempre se encontrará gente especializada en los temas allí expuestos como lo son: Guías, Docentes y Expertos, que estan para interactuar con los visitantes. Pero asi como, de manera muy hábil, pueden generar un experiencia significativa de aprendizaje pueden a su vez cohibirla. 	<ul style="list-style-type: none"> •Orientación y Organizadores profesionales: Cuando los visitantes se sienten seguros en los espacios donde se encuentran aprender mucho mejor. pero si es lo contrario, pierden el control de la situación y no logran concentrarse en su objetivo. por lo que sentirse orientados y acompañados de los profesionales correctos su contrucción se significado se da por medio de la experiencia. •Diseño: el aprendizaje esta muy influenciado por el diseño, ya que las exhibiciones pueden generar una gran cantidad de experiencias educativas atraves de herramientas de aprendizaje que faciliten el entendimiento concreto del mundo. •Eventos de refuerzo y experiencias fuera del museo: el aprendizaje no tiene limites, ni momentos determinados y se puede dar en diferentes formas, es por esto que no se puede limitar estar solo en el museo.

TABLA # 1 Factores que influyen en el Aprendizaje en los museos. Jhon H. Falk and Lynn D. Dierking. *The contextual modeling of learning*

7.1.3 El museo como escenario Cultural

Por otro lado se entiende el museo como un escenario cultural, pero es importante aclarar que es lo cultural y para esto se tomará la definición de la educadora y directora de educación del Museo Smithsonian, Claudine K. Brown, quien en su

texto "*The museum's role in a multicultural Society*"⁴⁶ dice que lo cultural en el contexto social está conformado por los saberes humanos, sus creencias y comportamientos, y esto es lo que va a definir su capacidad para aprender y transmitir el conocimiento a generaciones posteriores. Según Luz Maceira Ochoa⁴⁷, los escenarios museísticos buscan democratizarse es decir que sean accesibles a diferentes tipos de públicos y que permitan la construcción del conocimiento a partir de diversos conocimientos y estrategias. El museo es una institución que utiliza diferentes instrumentos para la promoción, formación y consolidación cultural tanto individual como colectiva, que favorecen la interacción, el dialogo, el esparcimiento, la recreación y la educación para comprender su realidad y evolución.

Según Angélica Núñez en su artículo "*El museo como espacio de mediación: El lenguaje de la exposición museal*"⁴⁸, otra función de los museos y que viene directamente desde sus orígenes a finales del siglo XVIII y a principios del siglo XIX, después de la Revolución Francesa, es convertirse en instituciones que son necesarias para la gente ya que son espacios neutrales que pierden cierta significación religiosa o feudal; que aunque al principio son de carácter privado luego pasan a ser propiedad de las naciones y de uso exclusivo de las universidades.

Pero también vemos como a lo largo de la historia los museos han estado ligados con ser un medio de control social, tratando de imponer identidades, de definir las versiones sobre la historia y de tener la potestad de decidir que se expone y que se oculta. También han sido espacios que ayudan a contrarrestar situaciones de desigualdad y de discriminación en donde se generan procesos educativos y de

⁴⁶ The museum's role in a multicultural Society. Libro: Patterns in practice. Claudine K. Brown. 1992

⁴⁷ Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas. Luz Maceira Ochoa. México. 2008. Pg. 12

⁴⁸ El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal
Artículo Revista Javeriana. Vol. 63. Angélica Núñez. Universidad del Cauca Colombia. 2007

desarrollo que promueven el reconocimiento social, la interacción y la formación, según nos expone Luz Maceira Ochoa en su artículo “*Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas*”⁴⁹.

7.2 Aprendizaje Significativo: El antes y el después de la educación.

⁴⁹ Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas. Artículo de la revista Decisio. Mayo - Agosto. Luz Maceira Ochoa. Centro de Investigación y Estudios Avanzados (Cinvestav) / México. 2008

En este capítulo se contextualizará primero el tema del aprendizaje para posteriormente poder profundizar sobre el aprendizaje significativo y como este es muy importante en el papel que desempeña el museo como ente educador.

7.2.1 El Aprendizaje en la educación

En primer lugar se precisará que es el aprendizaje, concepto tomado desde la definición de la profesora Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso quien dice que el aprendizaje es: *“...las capacidades, destrezas, habilidades, competencias que los alumnos llegan a adquirir como consecuencia de las experiencias educativas que un centro educativo les ofrece. El aprendizaje surge como un proceso de interiorización del conocimiento adquirido a través de la experiencia que cada alumno ha vivido en la realización de las tareas propuestas por el profesor. El aprendizaje no es, por tanto, causado por el profesor...”*⁵⁰.

Se toma este concepto como punto de partida para hablar del Aprendizaje ya que es muy importante el énfasis que se hace sobre como el Aprendizaje es un tema que está ligado a la interiorización del conocimiento que ha sido adquirido a través de la experiencia y no como se cree comúnmente que está causado por una persona especializada (docente, profesor, especialista).

Dentro de este marco se empieza a encontrar que el aprendizaje no es solo una categoría de la educación, sino que de este hay diferentes tipos⁵¹ como lo son el Activo, el receptivo, el cooperativo, por descubrimiento, el directo, el generativo y el significativo. La diferencia entre estos radica en el cómo se adquiere el conocimiento y si se hace de forma individual o colectiva.

⁵⁰ Glosario de términos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Valcárcel, 2004, 263)

⁵¹ Glosario de términos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Valcárcel, 2004, 263)

- Aprendizaje Activo:⁵² Cada estudiante es responsable de su propio aprendizaje y del conocimiento que construye, mediante todo aquello que ya conoce y la información nueva que se le entrega.
- Aprendizaje Receptivo⁵³: Tipo de aprendizaje que reciben los alumnos que reciben enseñanza directa. Este puede convertirse en aprendizaje activo pero va a depender de la forma en la que el conocimiento sea presentado y de la disposición por parte del alumno para transformar aquello que se le está siendo entregado y que no se quede solo en datos.
- Aprendizaje Cooperativo⁵⁴: en este tipo de aprendizaje se mezcla el aprendizaje activo y el generativo, creando grupos de trabajo que promueven la integración de diferentes contenido teóricos que cada alumno posee para poder intercambiarlo, aplicarlo y construir nuevos aprendizajes.
- Aprendizaje Por Descubrimiento⁵⁵: en este tipo de aprendizaje todo el conocimiento se adquiere por medio de la exploración de problemas y situaciones usando el método científico y de indagación para la resolución del mismo.
- Aprendizaje directo⁵⁶: Tipo de aprendizaje basado en la transmisión directa del conocimiento por parte del profesor en clases magistrales, donde la información es preparada previamente para la clase y sencillamente se trasmite durante la misma.

⁵² Glosario de términos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Valcárcel, 2004, 263) Pág. 1

⁵³ Glosario de términos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Valcárcel, 2004, 263) Pág. 1

⁵⁴ Glosario de términos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Valcárcel, 2004, 263) Pág. 1

⁵⁵ Glosario de términos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Valcárcel, 2004, 263) Pág. 1

⁵⁶ Glosario de términos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Valcárcel, 2004, 263) Pág. 3

- Aprendizaje Generativo⁵⁷: Es un tipo de aprendizaje que surge a partir del descubrimiento, el cual surge de la resolución de un problema. La diferencia con el aprendizaje por descubrimiento es que el aprendizaje generativo no solo se queda en la instancia resolutoria de un problema; sino que además puede dar como resultado la construcción de un objeto o la creación de una nueva técnica.
- Aprendizaje Significativo⁵⁸: Esta teoría procura intervenir al alumno en sus conceptos previos, influyéndolos y modificándolos a través de sus experiencias en la escuela, mediante experiencias confrontadoras y prácticas contextualizadas. En este plano el estudiante construye sus conocimientos, asimila e interioriza los conceptos y reorganiza sus conceptos previos partiendo de las experiencias de éstos con la vida o con las ciencias.

7.2.2 Aprendizaje Significativo

En este capítulo se ampliara el tema del aprendizaje significativo ya que para la investigación y el proyecto, es de gran importancia entender cuáles son las características y las dinámicas que permiten que se dé este tipo de aprendizaje.

En este caso una de las condicionantes previas para que se dé el aprendizaje significativo es el *Aprender a Aprender*⁵⁹ tema del que habla Frida Díaz Barriga Arceo, en su artículo "*Estrategias para el Aprendizaje Significativo: Fundamentos, Adquisición y Modelos de Intervención*"⁶⁰. Y quien señala enfáticamente que uno de los objetivos más importantes de la educación es lograr que "*los alumnos se*

⁵⁷ Glosario de términos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Valcárcel, 2004, 263) Pág. 3

⁵⁸ Teoría del Aprendizaje Significativo. David Ausubel. 1963

⁵⁹ Díaz-Barriga A. Frida, Gerardo Hernández Rojas. "Estrategias para el aprendizaje significativo: Fundamentos, adquisición y modelos de intervención". McGraw-Hill, México. 2002

⁶⁰ <http://formacion.sigeyucatan.gob.mx/formacion/materiales/2/d2/p2/1.%20Diaz-Barriga%20fundamentos%20bueno.pdf>

*vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender.*⁶¹

*Aprender a aprender*⁶² involucra el hecho de que la persona tenga la capacidad de reflexionar en la forma en la cual está aprendiendo y que a su vez actúe en consecuencia a lo aprendido, y que adicional a eso autorregule su propio proceso haciendo uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adecúan a nuevos contextos.

Cuando la persona tiene claro esto, es necesario tener en cuenta también los tres requisitos⁶³ para que lo que se aprende sea potencialmente significativo:

- “ Que lo que se va a aprender sea potencialmente significativo, lo que implica que el material de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria con alguna estructura cognoscitiva específica de la persona, y al mismo tiempo tener un "significado lógico" es decir, que se pueda relacionar de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno, este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.”⁶⁴
- “Cuando el significado potencial se convierte en contenido cognoscitivo nuevo de un individuo en particular como resultado del aprendizaje significativo, se puede decir que ha adquirido un "significado psicológico" de esta forma el emerger del significado psicológico no solo depende de

⁶¹Díaz-Barriga A. Frida, Gerardo Hernández Rojas. “Estrategias para el aprendizaje significativo: Fundamentos, adquisición y modelos de intervención”. McGraw-Hill, México. 2002 Pág. 2

⁶² Díaz-Barriga A. Frida, Gerardo Hernández Rojas. “Estrategias para el aprendizaje significativo: Fundamentos, adquisición y modelos de intervención”. McGraw-Hill, México. 2002 Pág. 2

⁶³

http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf Pág. 4

⁶⁴

http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf Pág. 4

la representación que el alumno haga del material lógicamente significativo, sino también que tal alumno posea realmente los antecedentes son respecto a las ideas, necesarios en su estructura cognitiva. El hecho de que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes individuos, estos significados de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas.”⁶⁵

- “Disposición para el aprendizaje significativo, es decir que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva. Así independientemente de cuanto significado potencial posea el material a ser aprendido, si la intención del alumno es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como sus resultados serán mecánicos; de manera inversa, sin importar lo significativo de la disposición del alumno, ni el proceso, ni el resultado serán significativos, si el material no es potencialmente significativo, y si no es relacionable con su estructura cognitiva”⁶⁶

Para finalizar con el tema del Aprendizaje Significativo se hablará de los tipos de aprendizaje ya que esto permitirá entender el proceso en el que se da el mismo.

⁶⁵

http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf Pág. 5

⁶⁶

http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf Pág. 5

- Tipos de aprendizaje significativo⁶⁷

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es solo una conexión de información nueva con la que ya existe en el conocimiento del que aprende, sino que por el contrario, el aprendizaje mecánico es el que refiere esa "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; mas sin embargo el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de esa nueva información que es entregada.

Es por esto que el aprendizaje Significativo según Ausubel consta de tres diferentes tipos que se complementan el uno al otro:

- Aprendizaje de representaciones: Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos. no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que la persona los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.
- Aprendizaje de conceptos: Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa. El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que la persona amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello la persona puede distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que un objeto se llama de cierta forma cuando lo vea en cualquier momento.

- Aprendizaje de proposiciones: Este tipo de aprendizaje va más allá de asimilar lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, ya que es necesario captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. El aprendizaje de proposiciones requiere la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante se transforma en la suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es directamente almacenado como nuevo conocimiento.

7.2.3 El museo como ente educador.

El aporte que hacen los museos en la sociedad en cuanto a la educación hace parte de la Educación No Formal y su misión⁶⁸ está dirigida a promover procesos de transformación del imaginario individual y colectivo para permitir la creación y el fortalecimiento de lazos identitarios. Esto se debe cumplir a través de la divulgación del conocimiento y es allí donde el aprendizaje significativo toma un papel muy importante ya que esta divulgación de conocimiento debe generar en la población comprensión y apropiación del mismo.

“Los museos deben dejar de ser coleccionistas pasivos y eruditos altamente especializados para enfrentar activamente los desafíos de la hora actual. No sólo deben utilizar nuevos métodos sino erigirse, además, en nuevos intermediarios que no teman abordar los complejos problemas que plantean el racismo, la riqueza material, la pobreza, las viviendas deficientes, el desempleo, las drogas, las ciudades en deterioro, la planificación urbana, la educación (aspectos todos de la existencia humana), y encontrarles solución. Las exposiciones deberían estar

⁶⁸ El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal
 Artículo Revista Javeriana. Vol. 63. *Angélica Núñez. Universidad del Cauca Colombia. 2007. Pág. 194*

concebidas para presentar los temas que son objeto de controversia en su contexto histórico, relacionando las cuestiones actuales con hechos del pasado. Nuestros museos deberían ser los abanderados del cambio en vez de seguir los dictados de generaciones pasadas.”⁶⁹

Y precisamente ese cambio que propone Tage Hoyer es al que le deberían apuntar todos los museos. Diseñar exposiciones que contextualicen a los visitantes sobre lo que viven en su contexto histórico y permitirles que se puedan cuestionar con respecto a esto, le da un carácter mucho más enriquecedor al museo ya que los visitantes van a generar procesos mentales de tipo reflexivo que les va a permitir entender otro tipo de cosas, es aquí donde la Museología moderna propone diferentes tipos y niveles de educación para que el museo pueda cumplir su función.

Al proveer un Servicio de tipo educativo los museos desarrollan actividades y programas complementarios a las visitas que favorecen el aprendizaje y la comprensión de lo contenidos, que generalmente se establecen con instituciones educativas. Dentro de estas actividades encontramos talleres, cursos, seminarios, Actividades artísticas, conferencias, etc. Las instituciones educativas en las cuales más se enfoca el desarrollo de estas labores son las instituciones de Educación Básica Escolar estableciendo relaciones directas entre los contenidos escolares y los contenidos museales. En cuanto a las Instituciones de Educación Superior las relaciones que se establecen están más relacionadas con contenidos de tipo investigativo dependiendo del enfoque que esté buscando el estudiante.

Las conexiones con estos tipos de público promueven que en muchas ocasiones se dejen de lado públicos como el adulto y el no escolarizado, en los cuales hay grandes deficiencias en cuanto a la cultura museística y que son de gran importancia, para lograr mayor afiliación y asistencia a los mismos. Pero el tema de trabajar con estos públicos no es solo un tema de los museos, también se hace

⁶⁹ El museo como Educador. Tage Hoyer Hansen. *Museum*. No 144 (Vol XXXVI, n° 4, 1984)

necesario que la respuesta de estos públicos sea la adecuada frente a las propuestas y desarrollos de los mismos, planteando de esta manera desafíos muy grandes para todas las actividades educativas de los museos.

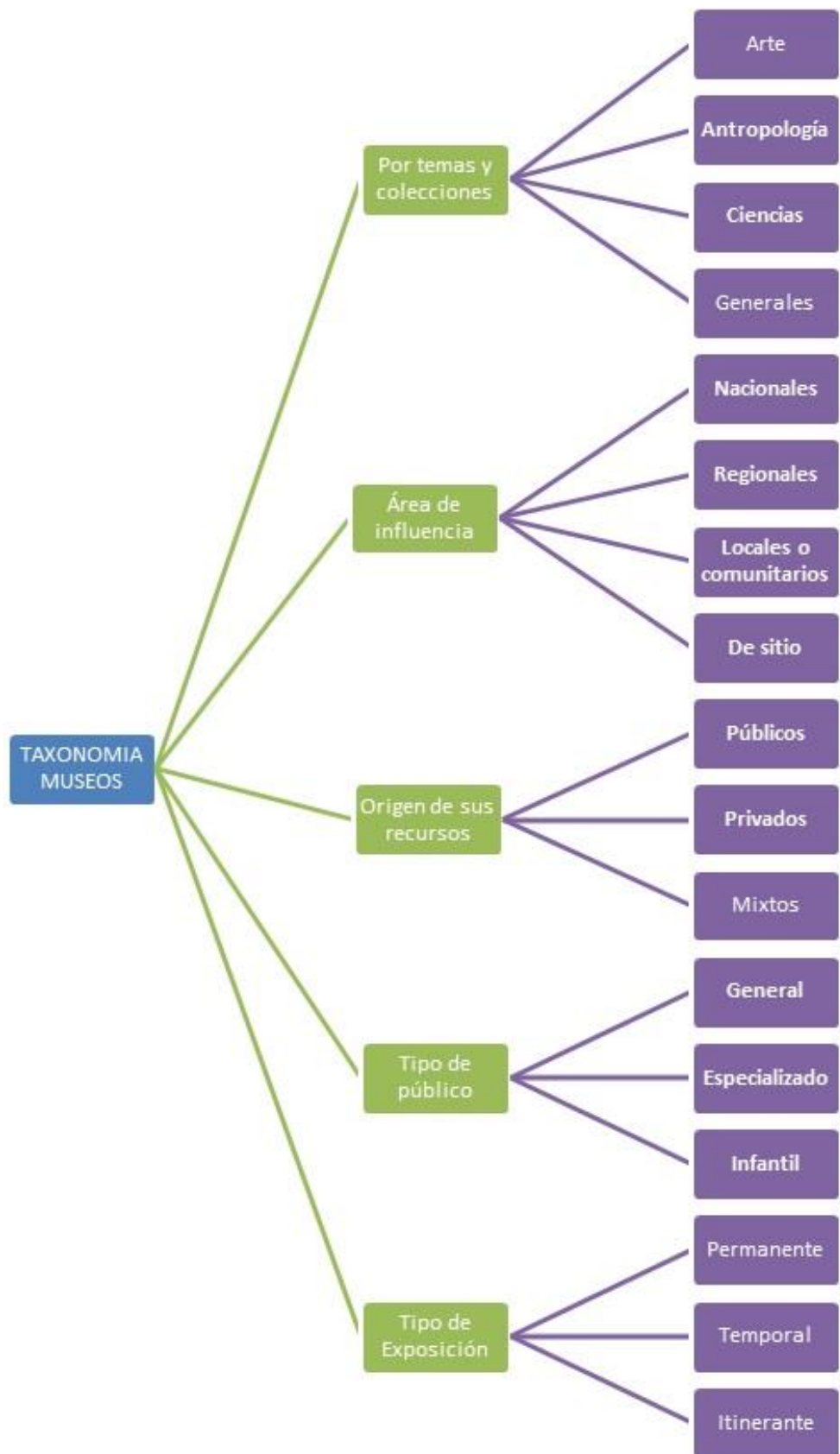
7.3 Museo Itinerante: dinámicas y procesos.

Para poder abordar el tema del Museo Itinerante es importante primero hablar de la taxonomía de museos que encontramos actualmente, hablar sobre lo que es un Museo Itinerante y por ultimo cuales son las dinámicas y procesos que allí se dan y que promueven el aprendizaje. Todo esto permitirá tener un acercamiento al concepto y entender si lo que existe en la actualidad como concepto es aplicable al proyecto.

7.3.1 Taxonomía de museos.

Habiendo contextualizado anteriormente el tema de museo es necesario hacer énfasis en este punto en los diferentes tipos de museos que existen ya que en cada uno de ellos y dependiendo de su clasificación, el aprendizaje se da de diferente manera y las herramientas que se utilizan para desarrollar actividades pedagógicas varían de la misma manera.

De acuerdo a un estudio hecho por la Universidad Pontificia Bolivariana los museos se pueden clasificar, según aspectos como: Por temas y colecciones, origen de sus recursos, Área de influencia, Tipo de público y Tipo de exposición. Cada una de estas a su vez tiene una clasificación según el tema y su descripción teniendo en cuenta lo que allí van a encontrar.



8. DELIMITACIÓN ESPACIAL

8.1 IMPLANTACION DEL PROYECTO

La zona escogida para la implantación del proyecto hace parte del Eje de la Paz y la Memoria⁷⁰, proyecto urbano que busca convertir el centro de la ciudad en un territorio de memoria sobre los hechos de violencia y sus víctimas, que han marcado la historia del país y que nace de la necesidad de "...apropiación social de sitios de reparación simbólica y de encuentro para acciones de reconciliación..."⁷¹

El Eje de la Paz y la Memoria se extiende por la calle 26 entre la Avenida Ciudad de Quito, al occidente, y el límite del perímetro urbano, al oriente, es decir, Monserrate. En ese sentido, integra las áreas delimitadas de lo que hoy conocemos como el Centro Internacional San Martín, Monserrate, el Cementerio Central y el Centro Administrativo Distrital. Esto proyecto se integra con el Centro Histórico Nacional, el Centro de Memoria, Paz y Reconciliación y los parques metropolitanos del Renacimiento y la Reconciliación, que limitan con el Cementerio Central.

Dentro de esta área existen tres posibles espacios para habilitar el proyecto ubicados así: dos de en la UPZ 101 (Teusaquillo) en la plazoleta del Concejo, ubicada en la Calle 36 # 28 A – 41 y el otro detrás del SuperCade de la 30 en la Calle 26 con carrera 29 A. El otro lugar esta ubicado en la UPZ 102 (La Sabana), en el Parque del renacimiento ubicado en la Calle 26 con Carrera 22 justo al lado del Centro de Memoria, Paz y Reconciliación,

⁷⁰ Admitido por Decreto distrital 632 de Diciembre de 2014 y firmado por el Alcalde Encargado Ricardo Bonilla González

⁷¹ <http://centromemoria.gov.co/eje-de-la-paz-y-la-memoria/>

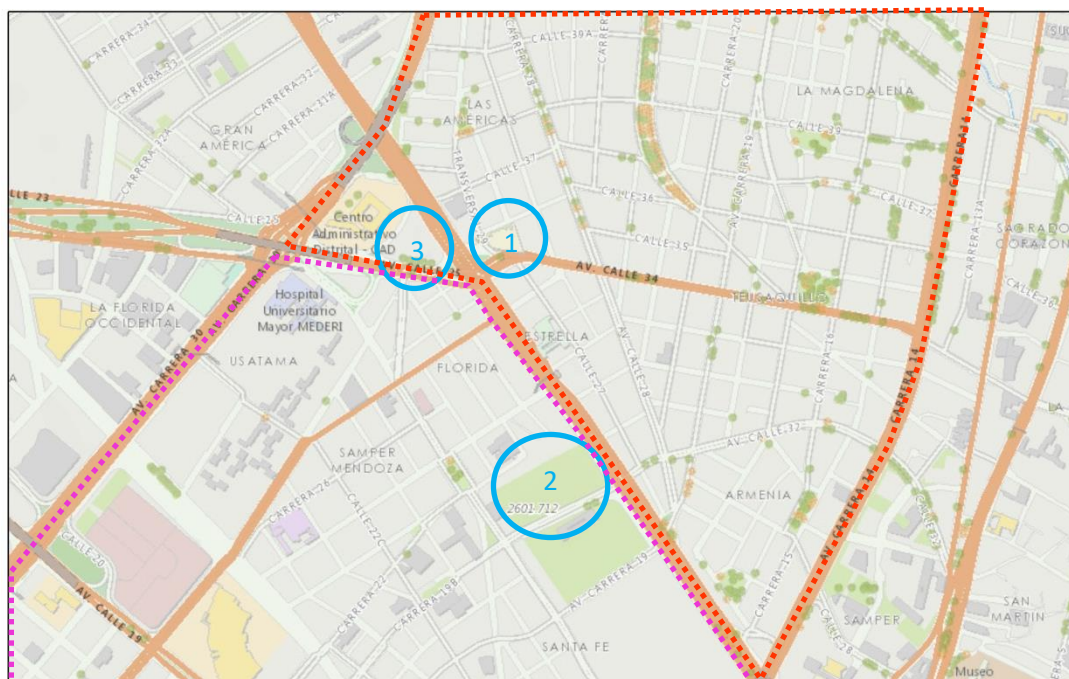




IMAGEN 1. PLANO ZONA OPCIONES DE IMPLANTACIÓN. Google Earth. 2016

1. Plazoleta del concejo
2. Parque del Renacimiento
3. Calle 26 con carrera 29ª.

-  Los mártires (UPZ 102 La sabana)
-  Teusaquillo (UPZ 101 Teusaquillo)

Luego de ser revisadas las opciones de implantación se ha decidido tomar como lugar de implantación el tercer espacio, ubicado en la Calle 26 con Carrera 29 ya que allí se construirá el Museo Nacional de Memoria Histórica y el proyecto sería una perfecta antesala para contextualizar a los ciudadanos sobre lo que allí sucederá.

8.2 Normativa UPZ

En la imagen que se muestra a continuación se encuentra la estructura básica de la UPZ 101 y la ubicación exacta del proyecto

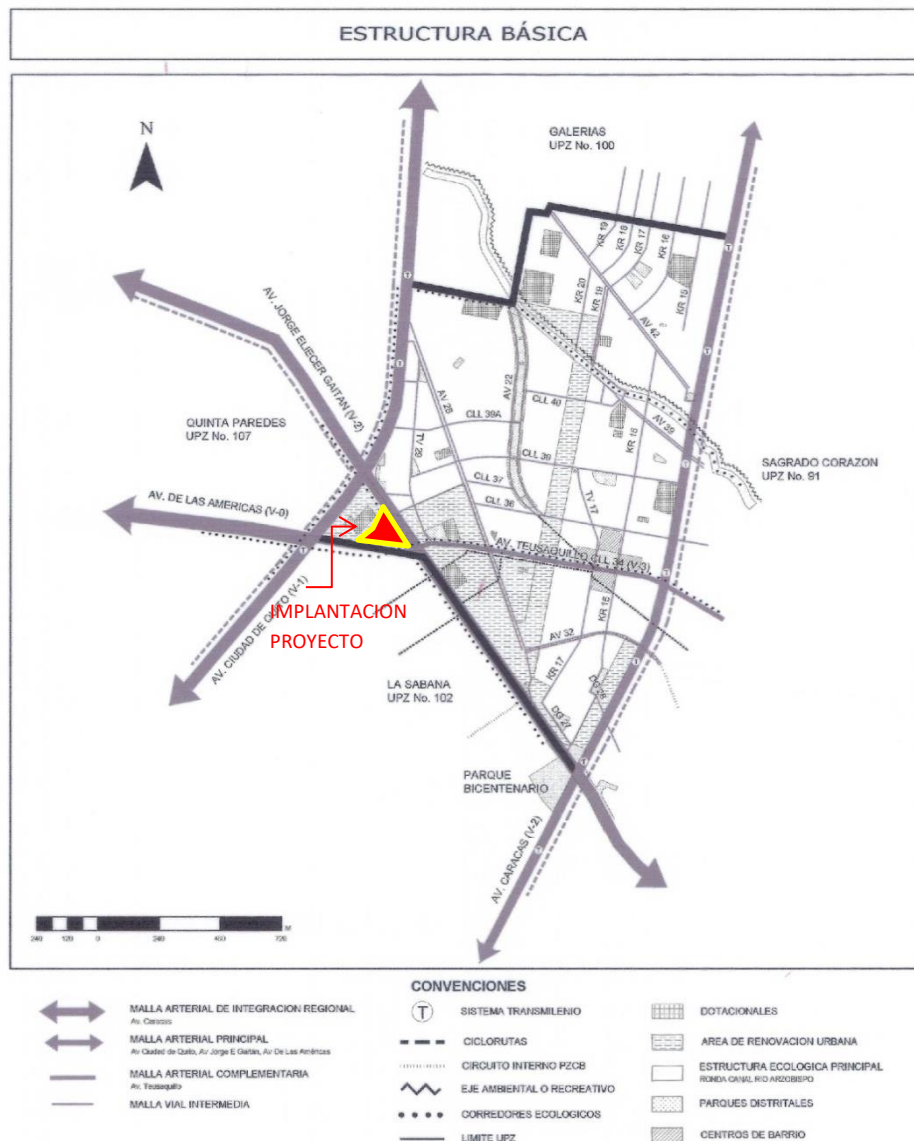


IMAGEN 2. Estructura Básica de la UPZ 101 Teusaquillo. Tomado de Plancha Estructura SINUPOT BOGOTA

Podemos ver en la imagen que el lugar de implantación cuenta con vías de acceso muy importantes como lo son la calle 26 y la carrera 30 lo que permite que la llegada al lugar sea mucho fácil. Adicional a esto cuenta con dos troncales de Transmilenio muy cercanas, Ciclo rutas y corredores ecológicos que permiten la

afluencia de gente sea mayor, así sea que vayan en automóvil, buses de servicio público, bicicleta o sencillamente caminando.

De acuerdo a la normativa de la UPZ 101 Teusaquillo, en el lote donde se va a implantar el proyecto se permite construir Equipamientos Colectivos y Recreativos de tipo Cultural y de uso complementario, de escala Zonal tipo Museo.

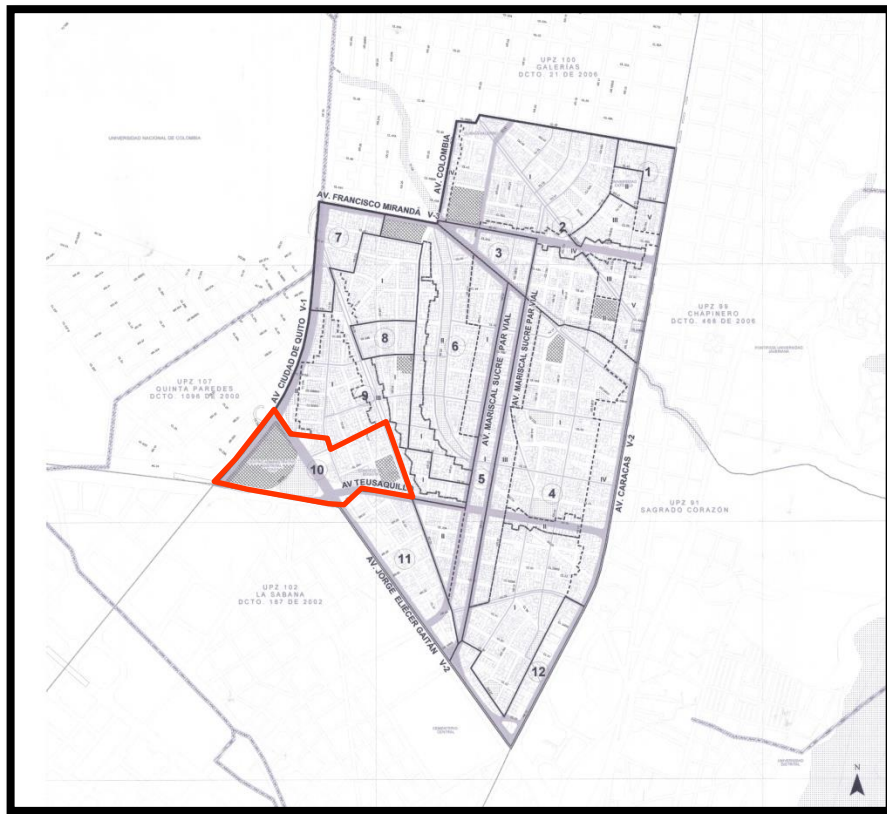


IMAGEN 3. Normativa de la UPZ 101 Teusaquillo. Sector 10. Tomado de Plancha Usos permitidos SINUPOT BOGOTA

9 DISEÑO METODOLÓGICO

Descriptivo: Metodología Descriptiva.

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. El sujeto es observado en un entorno completamente natural.

- Investigación.
- Recolección de datos.
- Diagramación de datos.
- Visitas.
- Entrevistas.
- Entrevistas a expertos.
- Guía de registro de información: bitácora.
- Estudio de caso.

10 MARCO CONCEPTUAL

10.1 Concepto

El proyecto a desarrollar después de la investigación y de las observaciones hechas con respecto a los museos se define como *El Museo itinerante de la Memoria*. En donde se destacaran 3 aspectos claves que son la Historia, la memoria y la reconciliación.

Este es un proyecto que prospectivamente es válido debido a la situación histórica por la que se encuentra pasando el país con respecto a los Procesos y los Acuerdos de Paz con los Grupos al margen de la ley, debido a que entre los puntos de negociación siempre se encuentra presente el tema de las víctimas (tanto directas como indirectas) y que mejor escenario a diseñar que uno en el que las personas puedan llevar a cabo procesos de memoria y reconciliación.

Se toma la decisión de que sea un Museo Itinerante ya que uno de los problemas que tienen los museos con respecto a la cantidad de personas que los visitan es el tema de las barreras culturales, físicas y económicas. Las barreras culturales se dan debido a este sentimiento de desconocimiento técnico por parte de las personas; quienes sienten que no poseen el conocimiento suficiente para entender las dinámicas de un museo. Las barreras físicas, dadas por la ubicación misma de los museos en la Ciudad de Bogotá, que aunque la mayoría están ubicados en el centro, la zona no es tan accesible para todas las personas, ya sea por temas de distancia, de seguridad, entre otros. Y por últimos las barreras económicas también influyen en la poca asistencia de público a los museos, ya que para una persona el tener que desplazarse, pagar un transporte, una entrada y todo lo demás que esto conlleva, no es algo que tienen contemplado dentro de sus planes económicos.

Es por esto que el Museo Itinerante es la opción a desarrollar, ya que esto permite que el museo rompa esas fronteras físicas que lo contienen y salga a recorrer la

ciudad, incluso el país, conquistando nuevos territorios y llegando a captar nuevos públicos que tal vez antes ni siquiera se habían contemplado como potenciales.

10.2 Zonificación

La zonificación del proyecto está dada por los 3 aspectos claves mencionados anteriormente: La historia, la Memoria y la reconciliación.

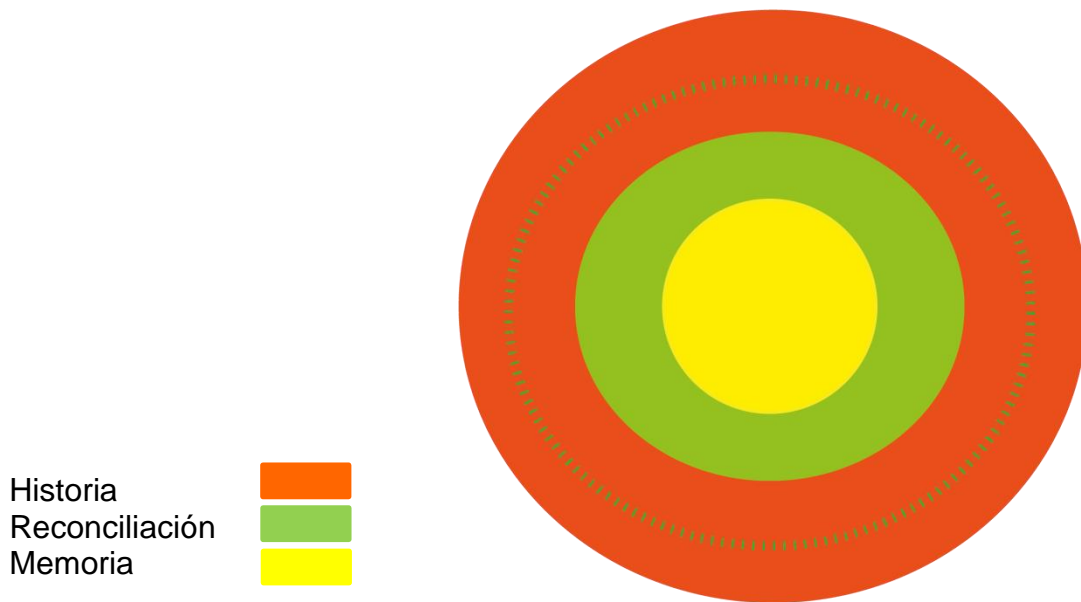


IMAGEN 4. Zonificación Museo Itinerante de la Memoria.

La Historia representada en el color Naranja es la base del proyecto, ya que el conocimiento de esta es la que va a permitir procesos de aprendizaje con respecto a los hechos históricos que han sido muy importantes en la historia de más de 50 años que lleva el Conflicto Armado en Colombia y de la cual hemos sido todos víctimas tanto directas como indirectas.

Por otro lado La Reconciliación, representada en el grafico por el color verde, es aquella que hace parte de la historia pero que a su vez busca acoger y unir a todas las víctimas del conflicto y generar procesos tanto de perdón como de olvido, que son los que más adolecemos en estos momentos y los cuales no han permitido que se lleguen a acuerdos con respecto al Proceso de Paz.

Por último La Memoria representada en el color amarillo y la cual es el centro de la zonificación ya que a esta es la más difícil de llegar, se deben pasar por diferentes procesos tanto de historia, como de reconciliación para poder llegar a ella y tener una experiencia que me permita entenderla de otra forma y así mismo que esta me modifique lo que ha sido mi experiencia previa y enriquezca mi experiencia posterior.

10.3 Caracterización de Actores

La caracterización de actores se hace inicialmente a través de la investigación pero se hace necesaria una Observación de Campo No participativa para poder entender mejor quienes asisten a los museos y cómo se comportan para poder encontrar ese público con el que se va a trabajar. De esta manera se escogen a manera de casos de estudio 3 museos muy importantes en la ciudad de Bogotá, no solo por el significado histórico que tienen para la ciudad e incluso para el país, sino porque además son museos que le han apostado al cambio y al aprendizaje basado en la Experiencia. Estos museos son: Museo Nacional de Colombia, Museo del Oro y Museo de la Moneda y Museo Botero.

Luego de hacer la Observación de Campo No Participativa se empezó a hacer una contextualización de los 3 museos de acuerdo a su lugar de ubicación (ciudad de Bogotá) y los actores que en ellos influían, contextualización que podemos ver en la siguiente imagen:

CARACTERIZACIÓN DE ACTORES

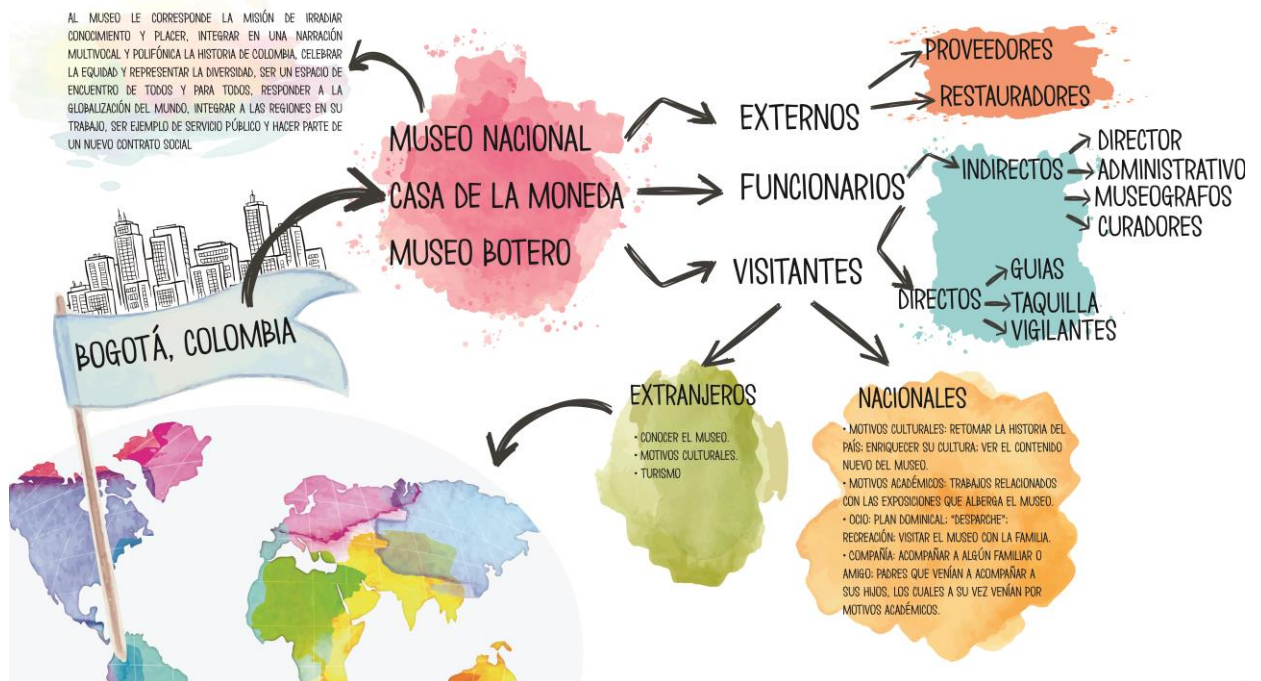


IMAGEN 5. Caracterización de actores.

La observación de Campo muestra que tienen diferentes tipos de actores, entre los que se encuentran s los externos, los funcionarios y los visitantes. Los actores externos (Proveedores y restauradores) corresponden a aquellas personas que permiten en mantenimiento de los objetos desde afuera del museo, teniendo en cuenta todo lo que tiene que ver con el suministro de las obras y de la conservación y restauración de las mismas.

Por otro lado están los funcionarios, quienes se dividen en Indirectos y directos. Los funcionarios Indirectos (Director, Personal Administrativo, Equipo de Museografía, Curadores, etc.) son todos aquellos que hacen parte del museo desde la administración y organización del mismo, se sabe que se encuentran allí para coordinar los procesos de los museos pero la mayoría de veces no son visibles. De igual manera están los funcionarios directos (Guías, Taquilleros,

Vigilantes), que son aquellos quienes tienen mayor visibilidad en el museo que son los que a su vez tienen mayor contacto con el público y de cierta manera tienen en su poder la posibilidad de aumentar el interés de los visitantes al museo a través de la ayuda que les prestan.

Por ultimo están Los visitantes (Niños, Jóvenes, Adultos Jóvenes, Adultos Mayores, Ancianos, Discapacitados, Extranjeros) quienes son los que hacen un uso directo del museo y sobre quienes vamos a hacer más énfasis en el desarrollo del proyecto. En la siguiente imagen encontramos una clasificación por edad de los visitantes de los museos y a su vez vemos que aquellos que tienen la estrella dorada son los públicos a los que los museos hacen mayor énfasis en sus programas educativos y de desarrollo.

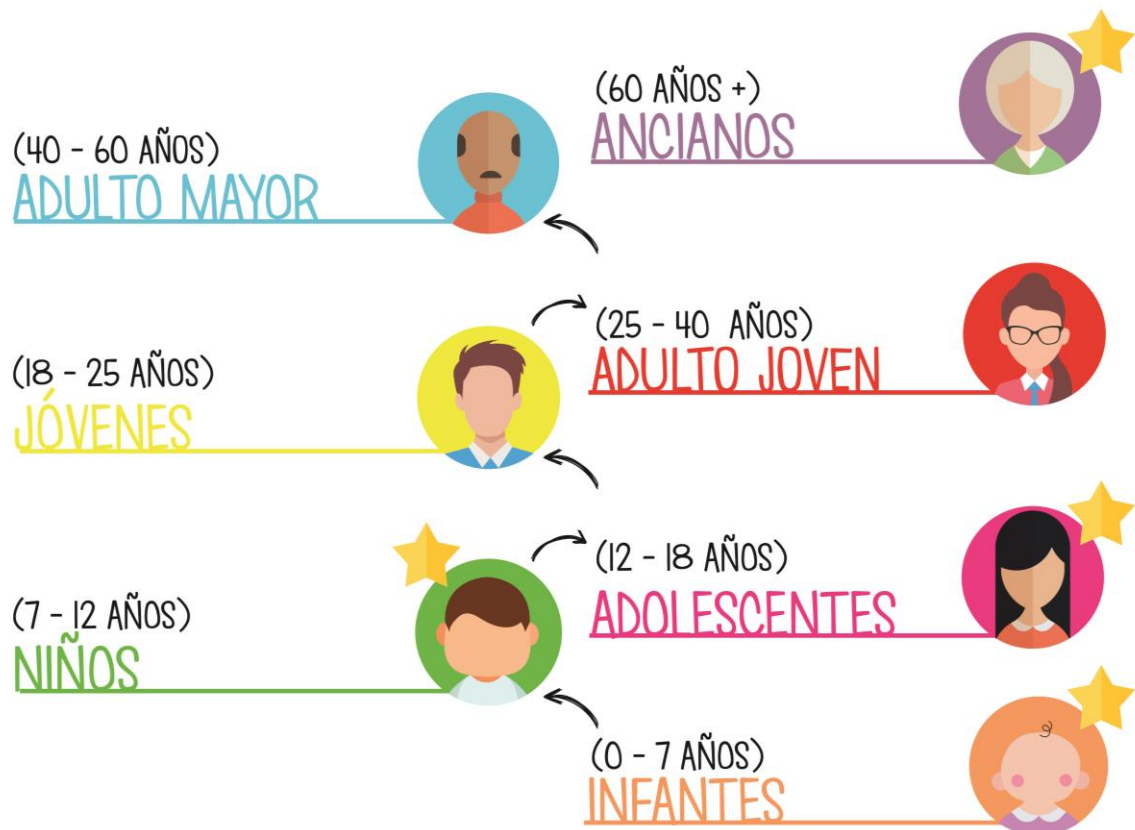


IMAGEN 6. Clasificación visitantes por edad.

Pero no es suficiente hablar de los visitantes con respecto solo a su edad, es importante entender que buscan los visitantes, cuáles son sus expectativas, cuáles son esas características que los representan para así poder satisfacer con el diseño eso que les impide afiliarse a los museos y tener una experiencia de aprendizaje.

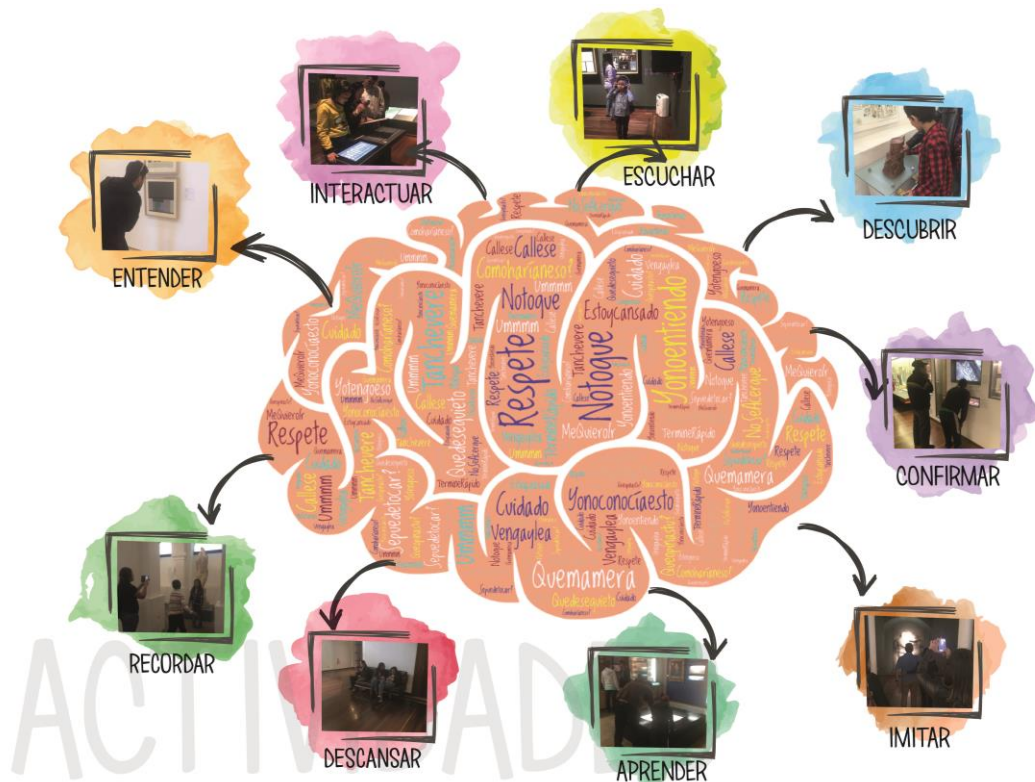


IMAGEN 7. Actividades que desarrolla el visitante

En la imagen anterior vemos representada la forma de pensar de los visitantes y a su vez las actividades y comportamientos de los mismos dentro del museo. Pero paradójicamente y si nos detenemos a analizar las diferencias entre lo que piensan y lo que hacen, vemos que los visitantes tienen muchas barreras mentales con respecto a lo que deben hacer y al cómo deben comportarse en el museo representadas en frases como: “No toque”, “Cuidado”, “Respete”, “ lo van a

regañar”; pero acciones como Entender, Escuchar, Descubrir, Aprender, entre otras; están pidiendo a gritos que el visitante pueda interactuar, pueda ser parte de la exhibición, pueda APROPIARSE del museo y de su historia.



IMAGEN 7. Partitura de interacción del Museo

Luego de analizar el comportamiento de los visitantes se procedió a entender de qué forma interactuaban entre ellos y con otros actores en los diferentes espacios del museo, todas las actividades se clasificaron en 3 categorías y relacionándolas ya directamente con una de las variables importantes de diseño en el proyecto que es el Aprendizaje Significativo: problematizar, reflexionar y reelaborar; categorías que corresponden a los 3 procesos que se dan en este tipo de aprendizaje.

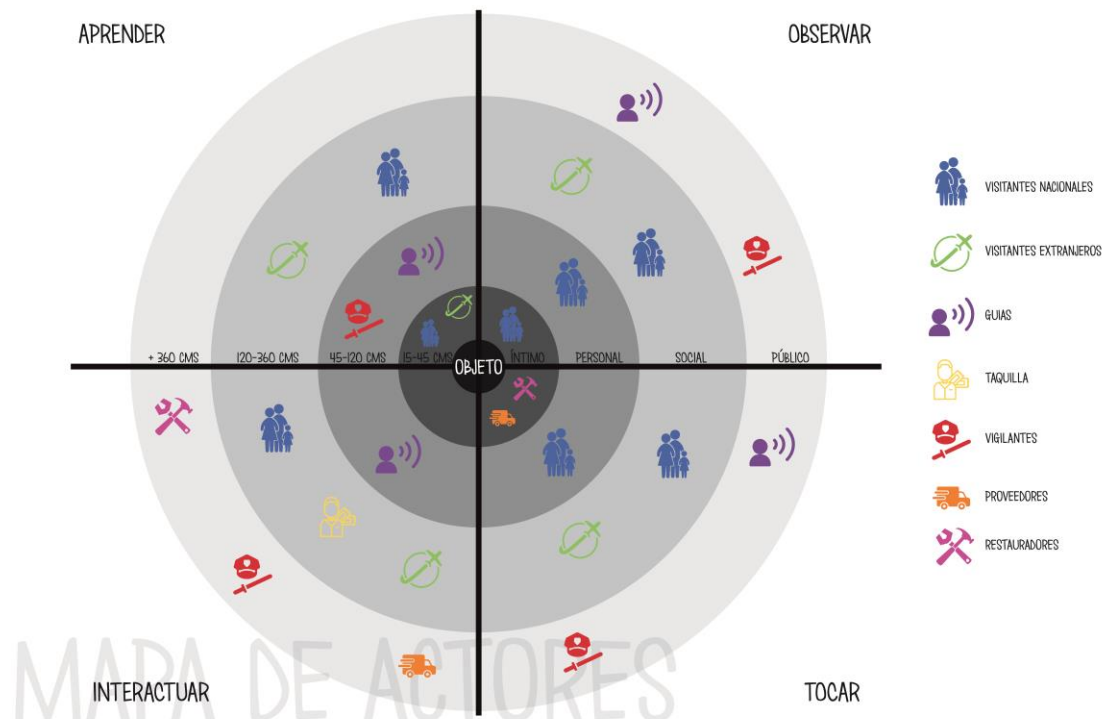


IMAGEN 8. Mapa de Actores.

Este mapa de actores nos muestra como cada uno de los actores, teniendo en cuenta el tema de la Próxemica

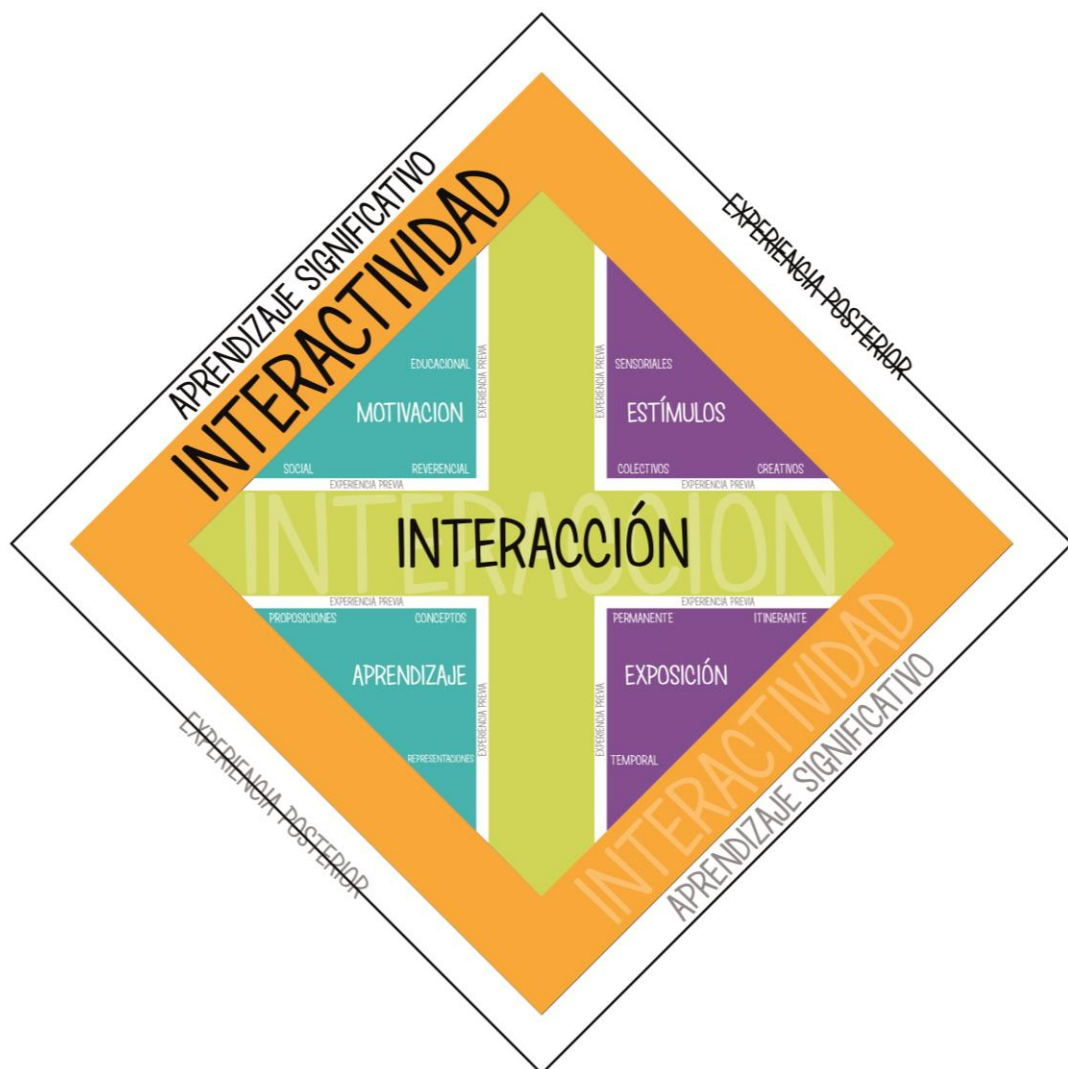
¿Cuándo?

- 18 de mayo. Día internacional de los museos
- Feria del libro
- Evento culturales
- Festival de Teatro.
- Semanas culturales de Colegios y Universidades.
- 9 de Abril. Día de la Memoria y la Solidaridad con las víctimas del conflicto armado.

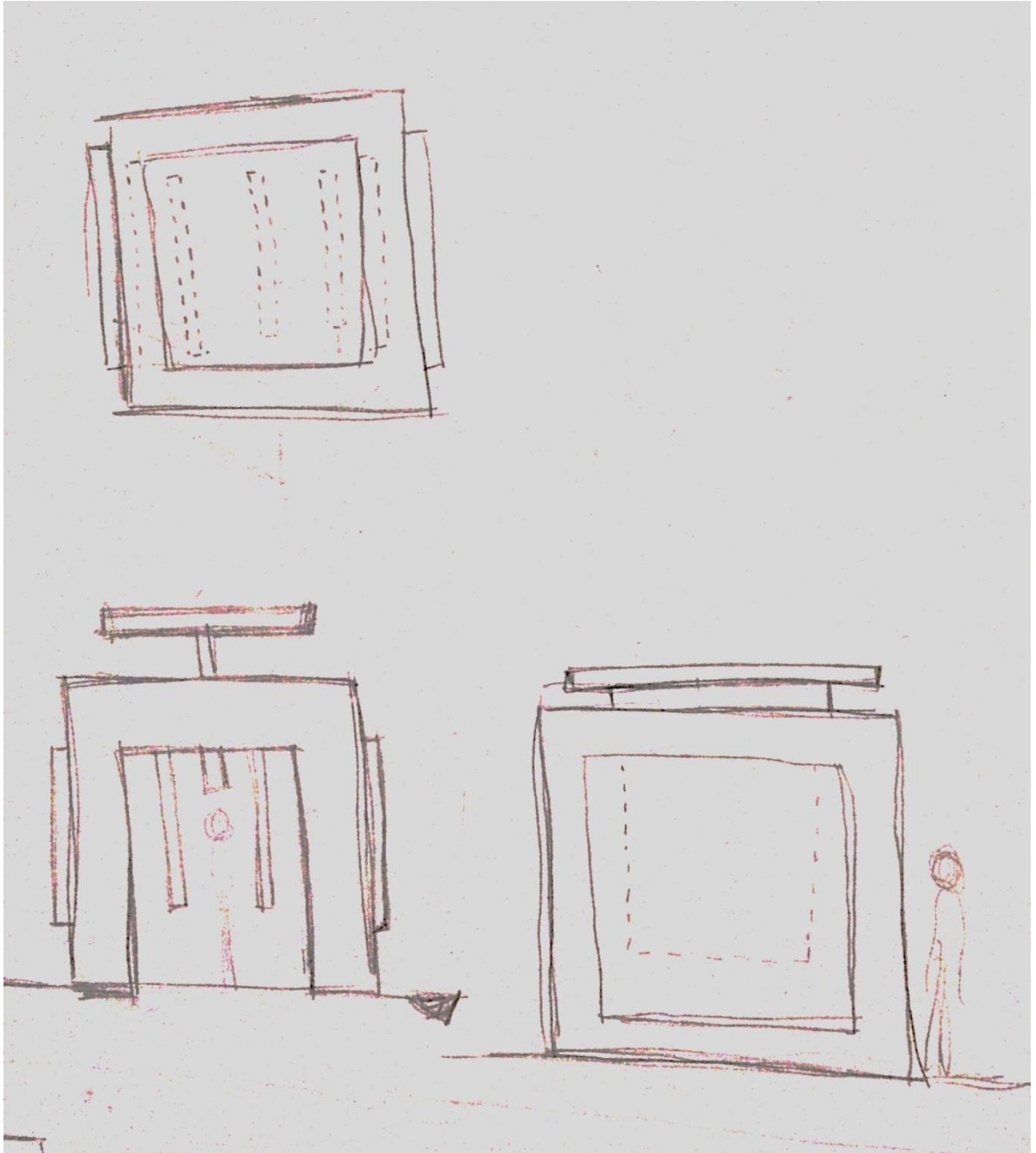
¿Quién?

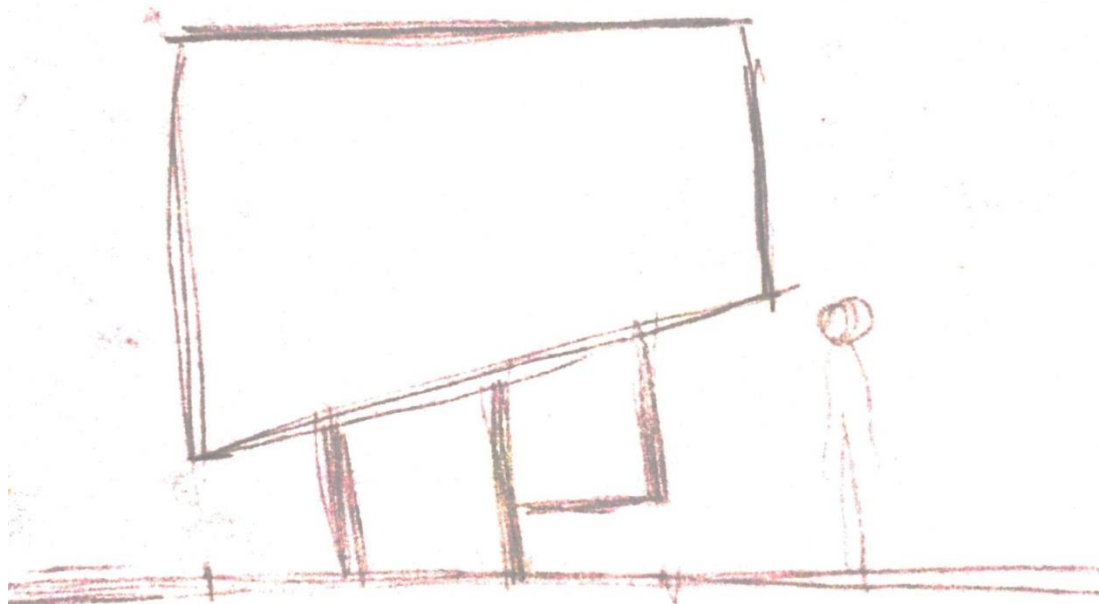
Visitantes nacionales: Víctimas o personas que han vivido conflicto armado en Colombia, (niños, ADULTOS, ancianos), Visitantes Extranjeros, Discapacitados.

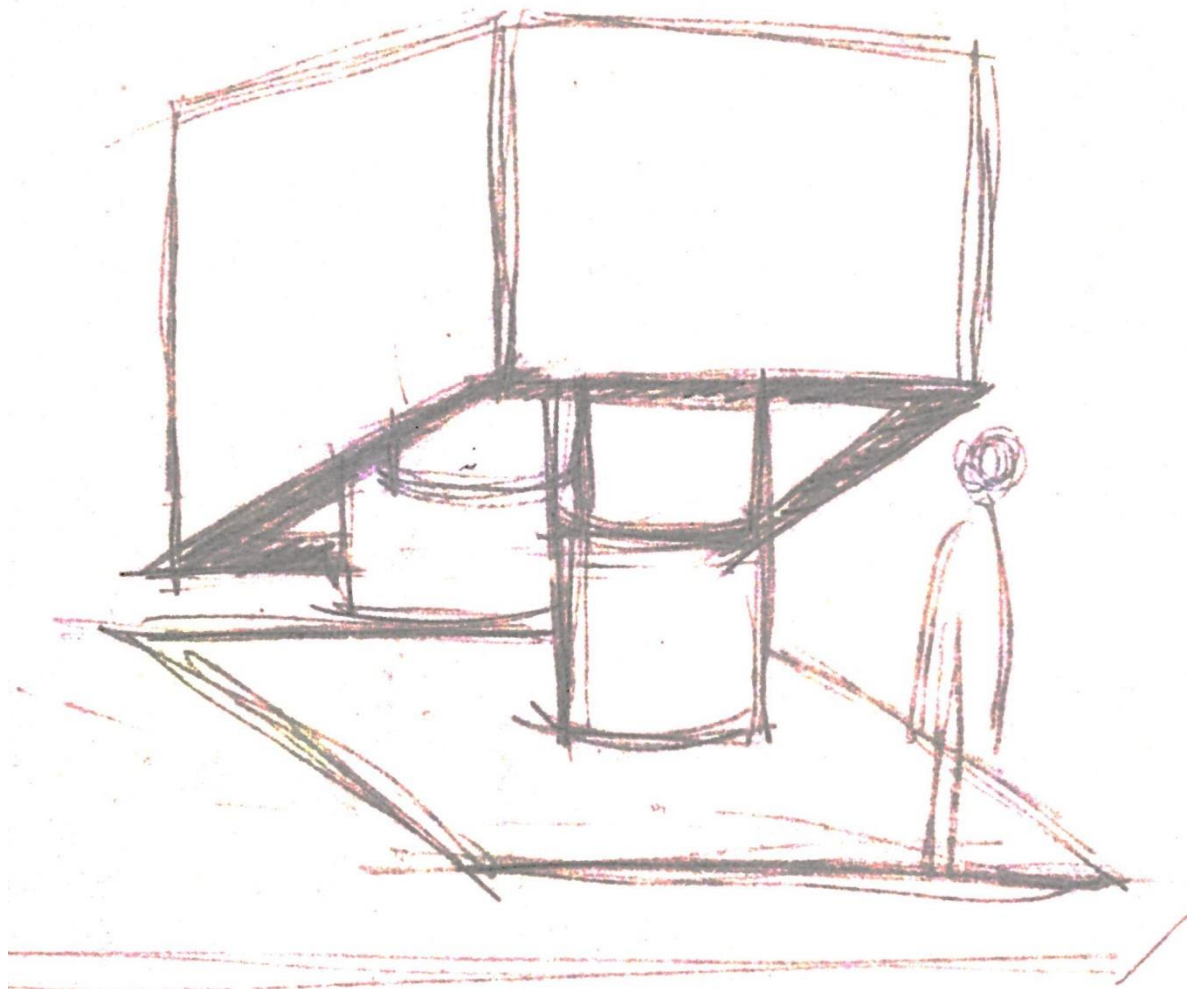
10.4 Variables de diseño

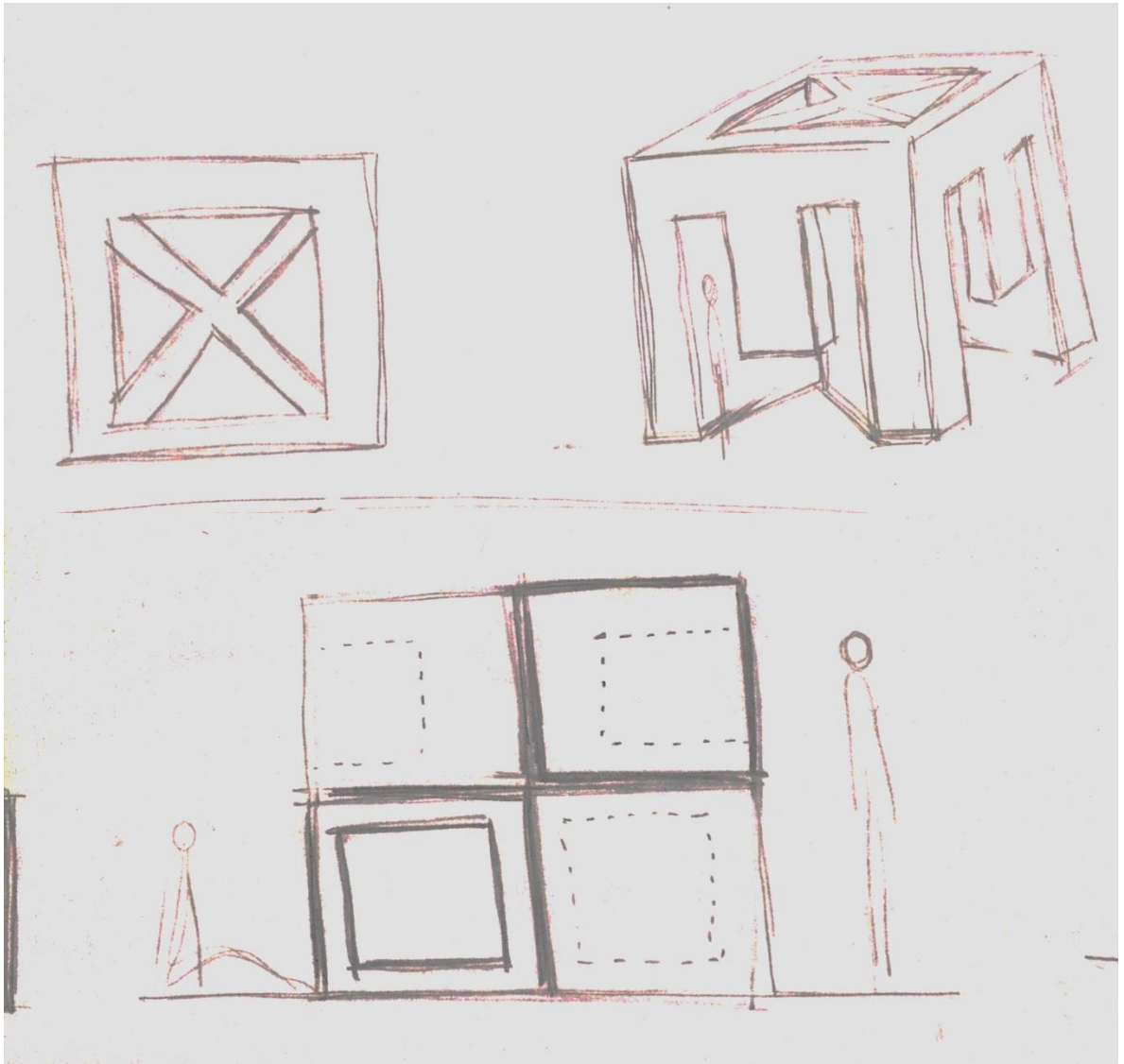


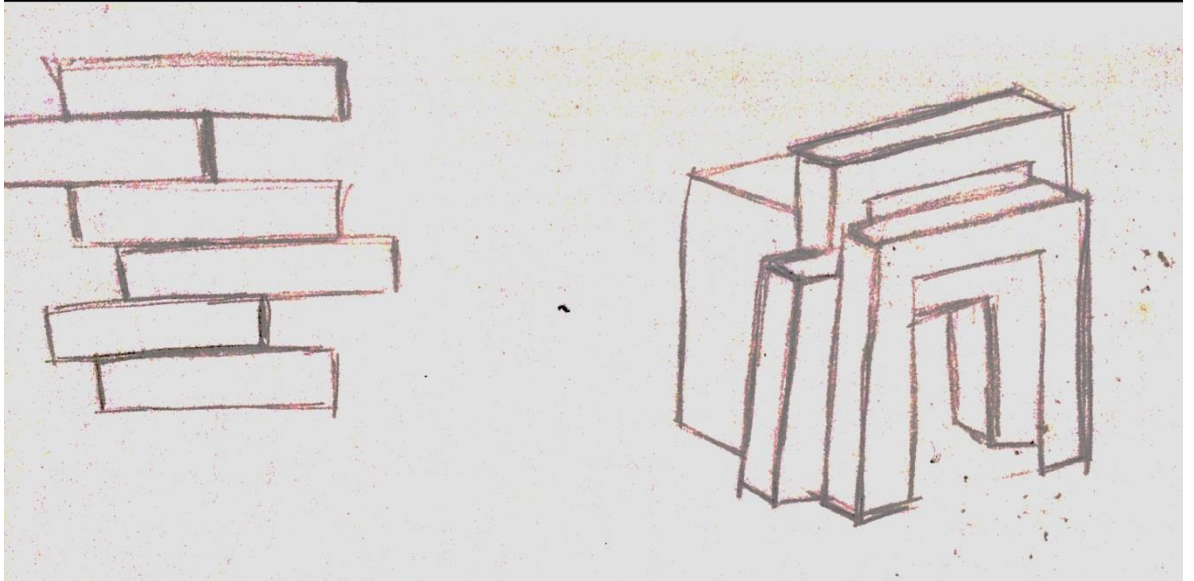
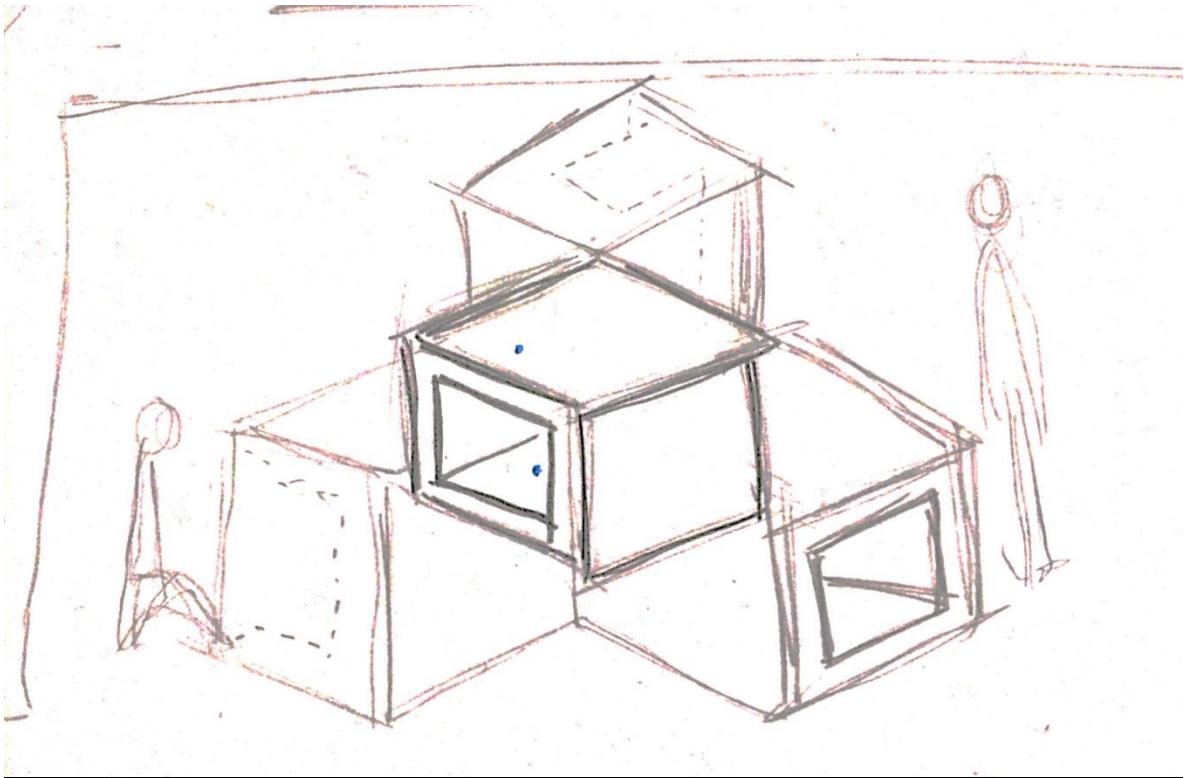
10.5 Proceso de diseño

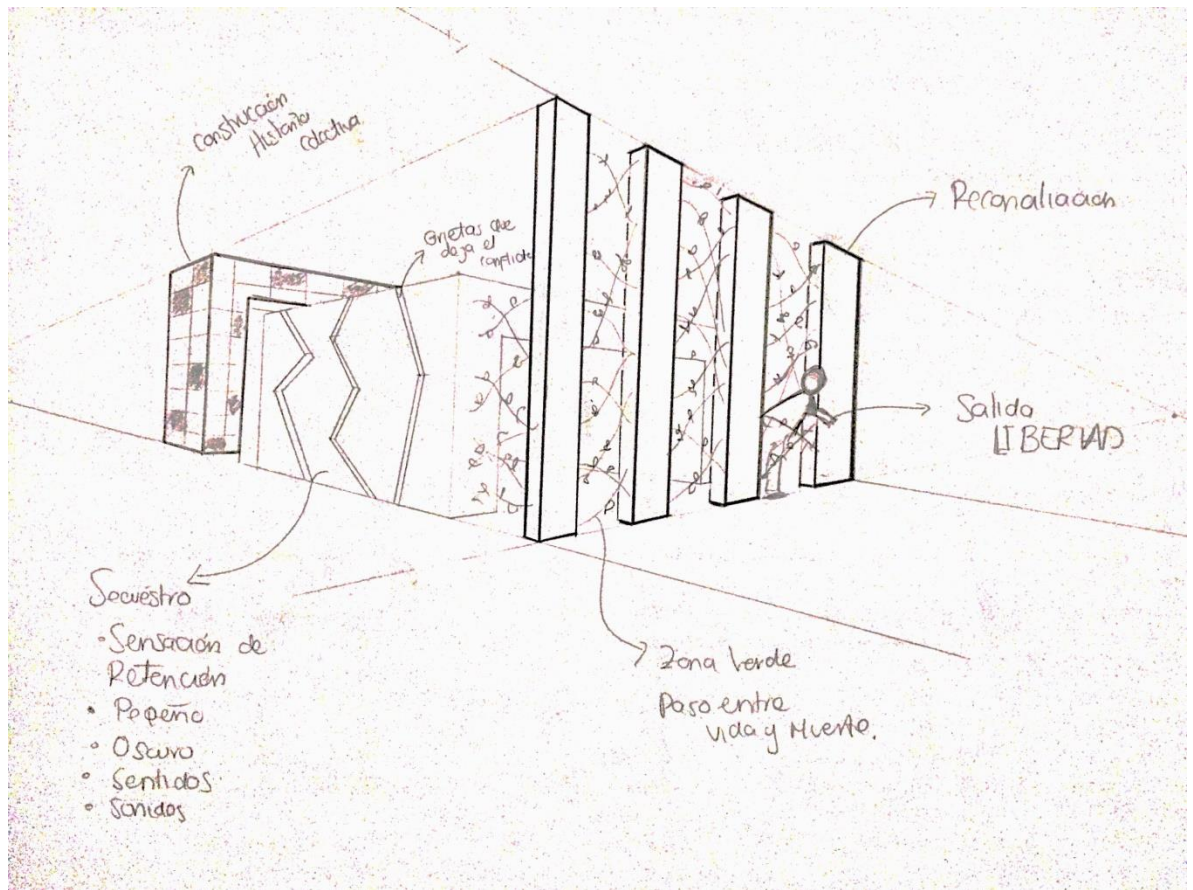


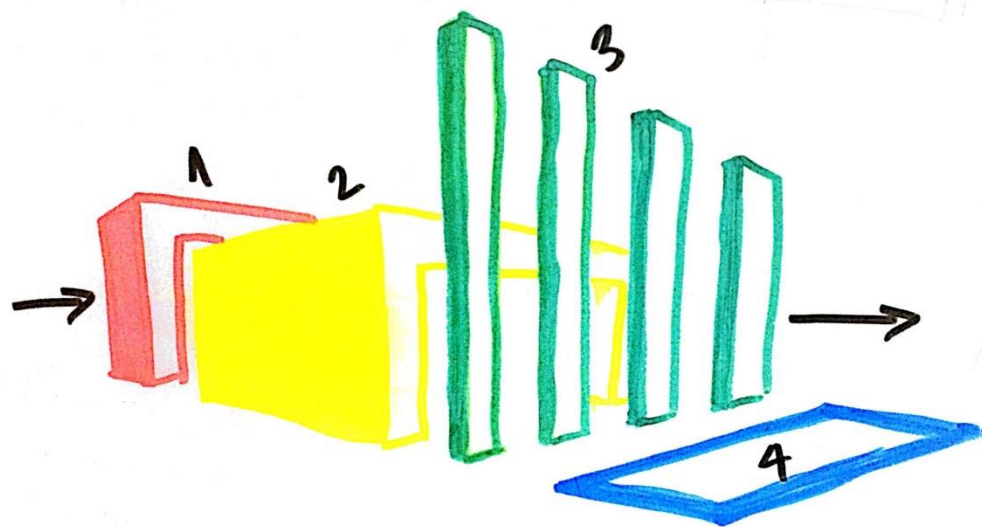




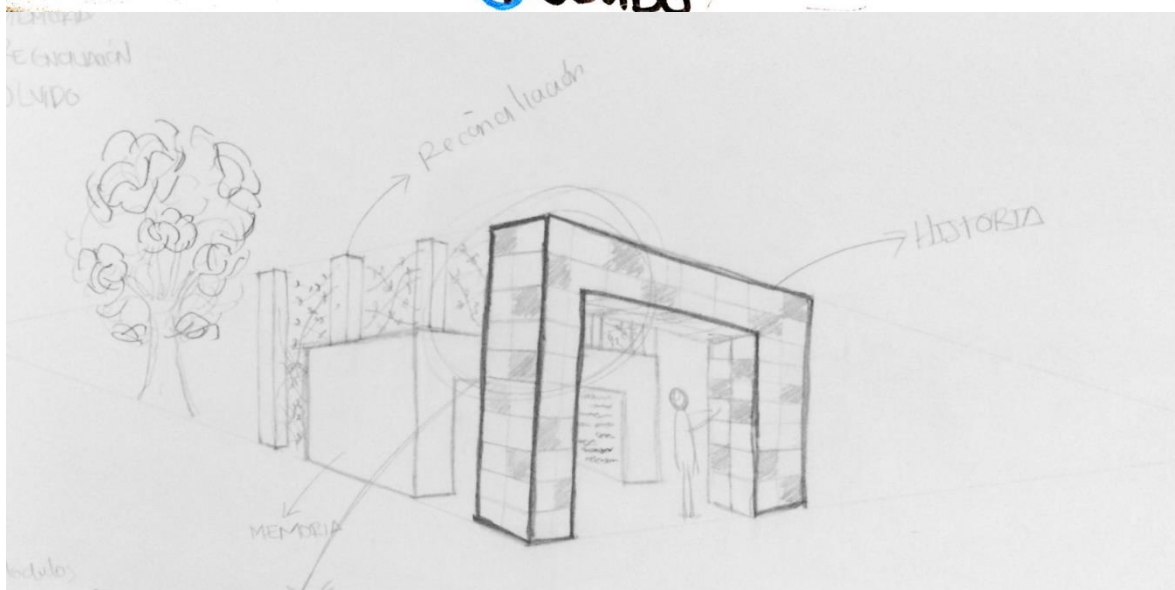


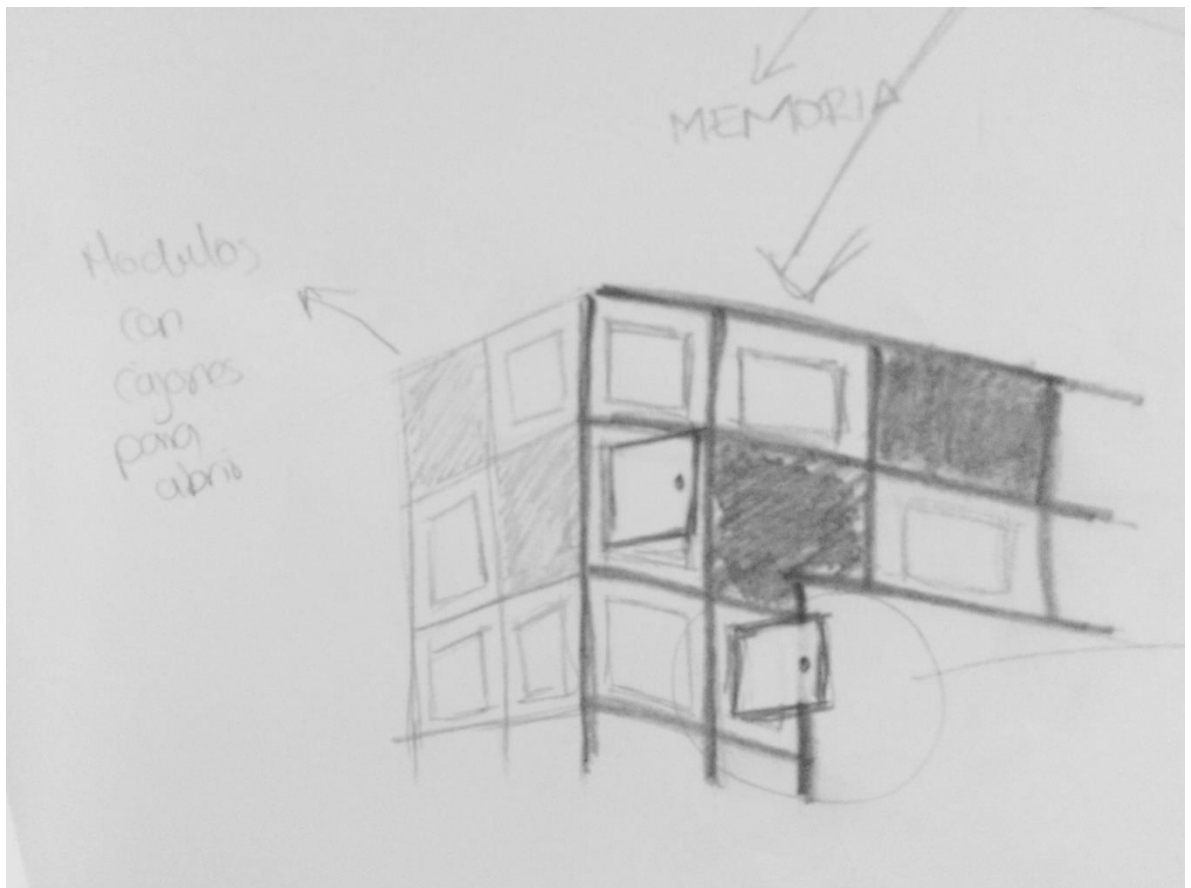


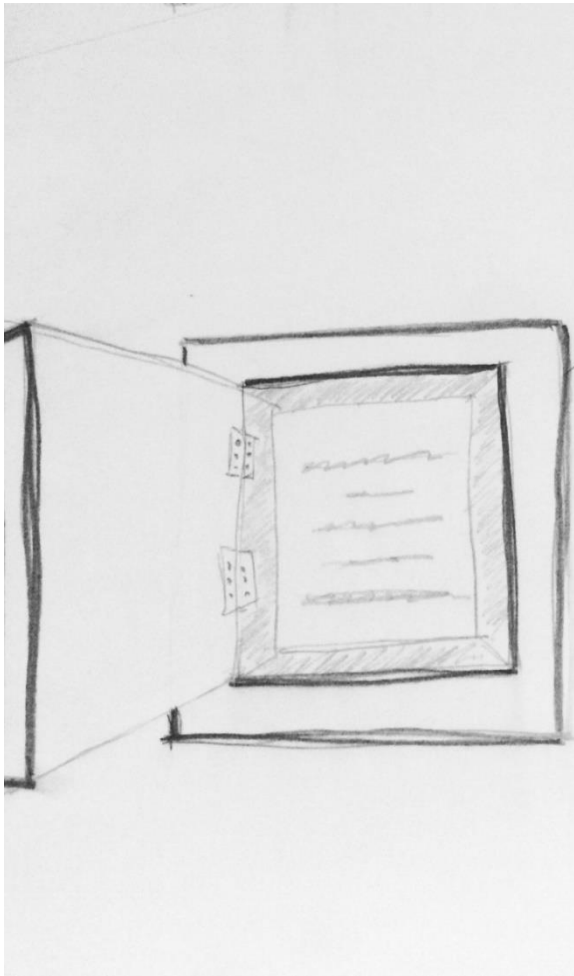




- ① HISTORIA
- ② MEMORIA
- ③ RECONSTRUCCIÓN
- ④ OLVIDO





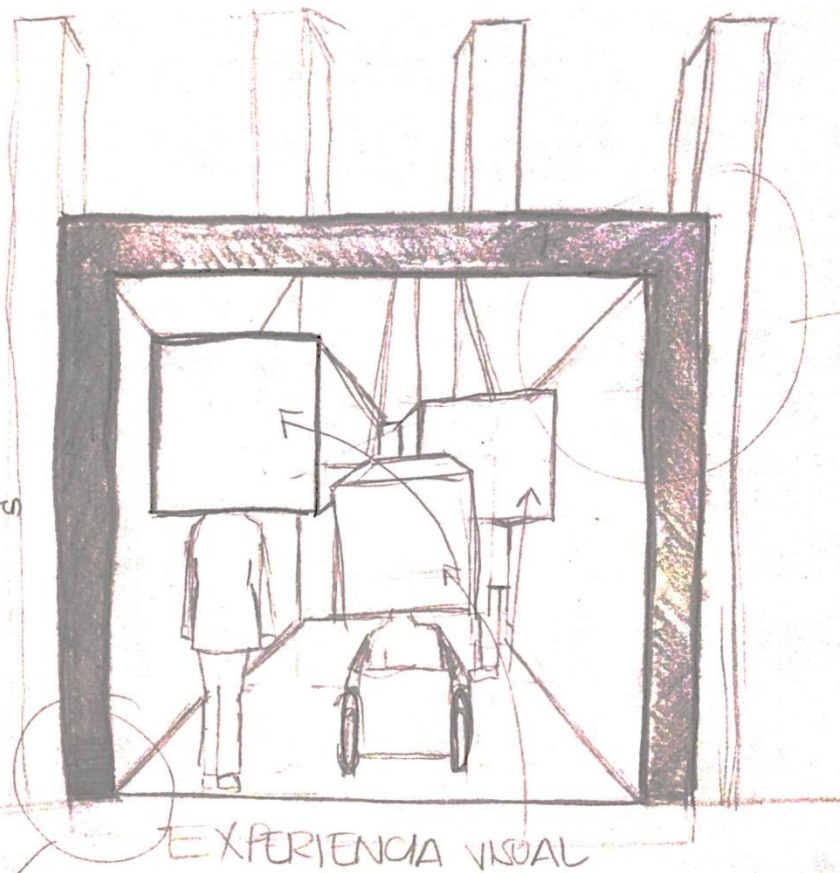


→ cajones
con frases
sobre historia
del conflicto
en Colombia.

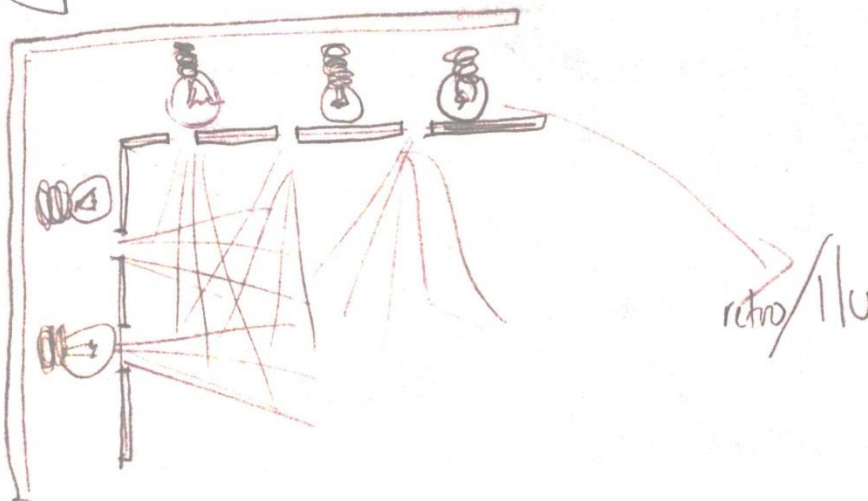
* cada persona
descubre y arma
la historia.

MEMORIA

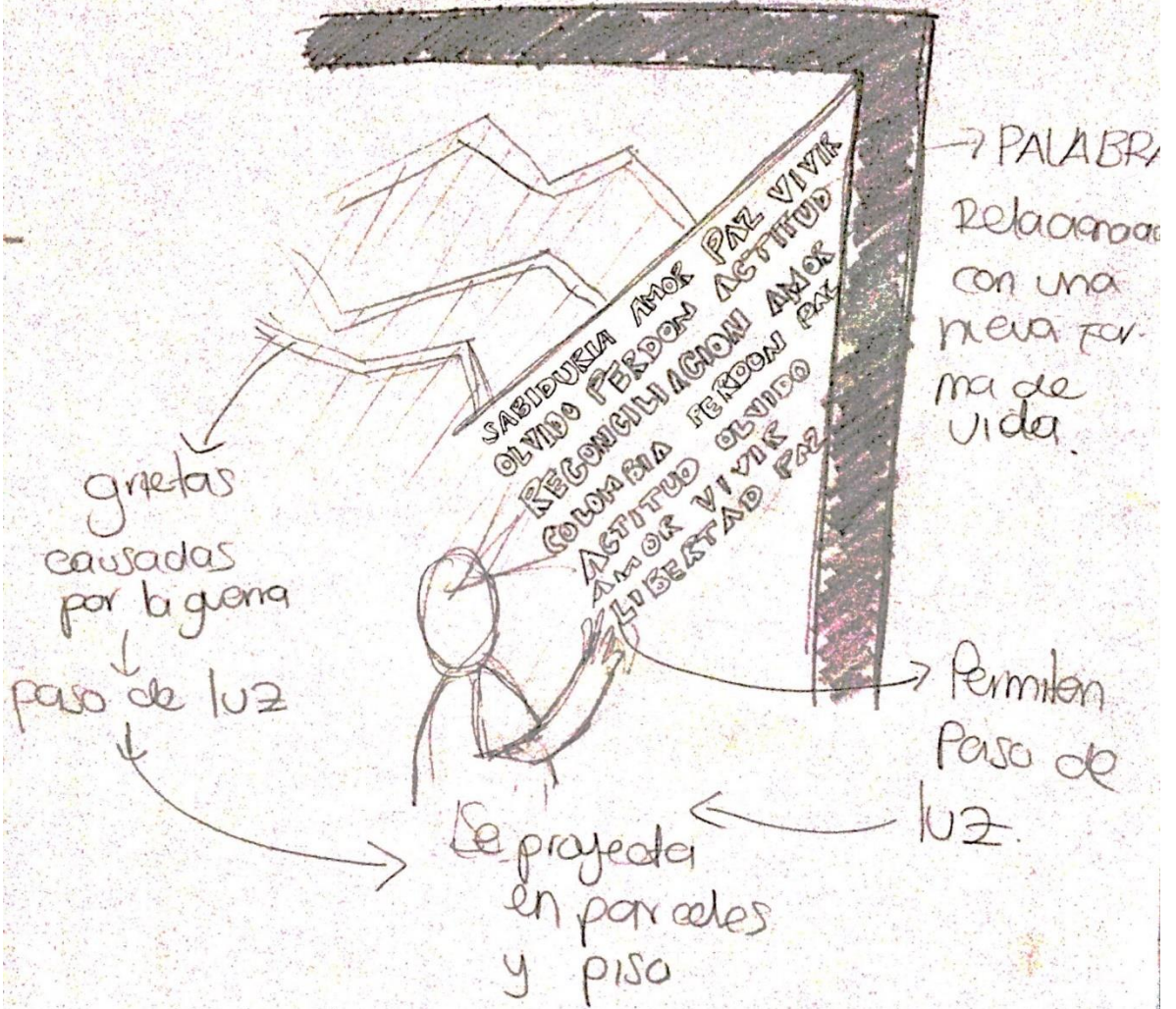
- Que paso ??
- Que Vivieron?
- Como lo Vivieron



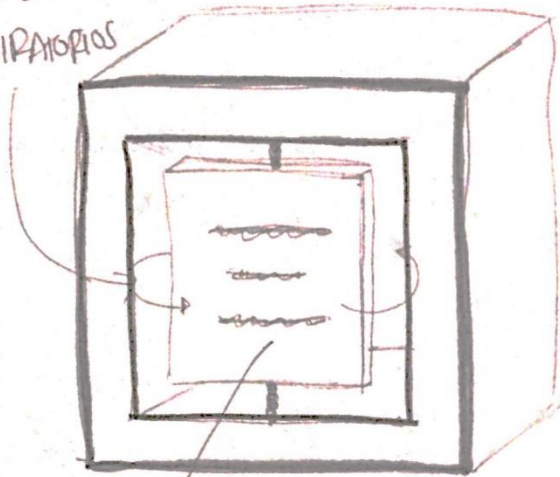
Detalle Muro interna



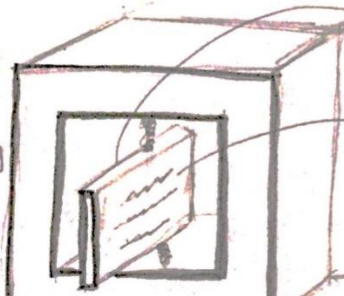
DETALLE



MÓDULOS
GIRATORIOS



ROTACION
MANUAL
CARAS.



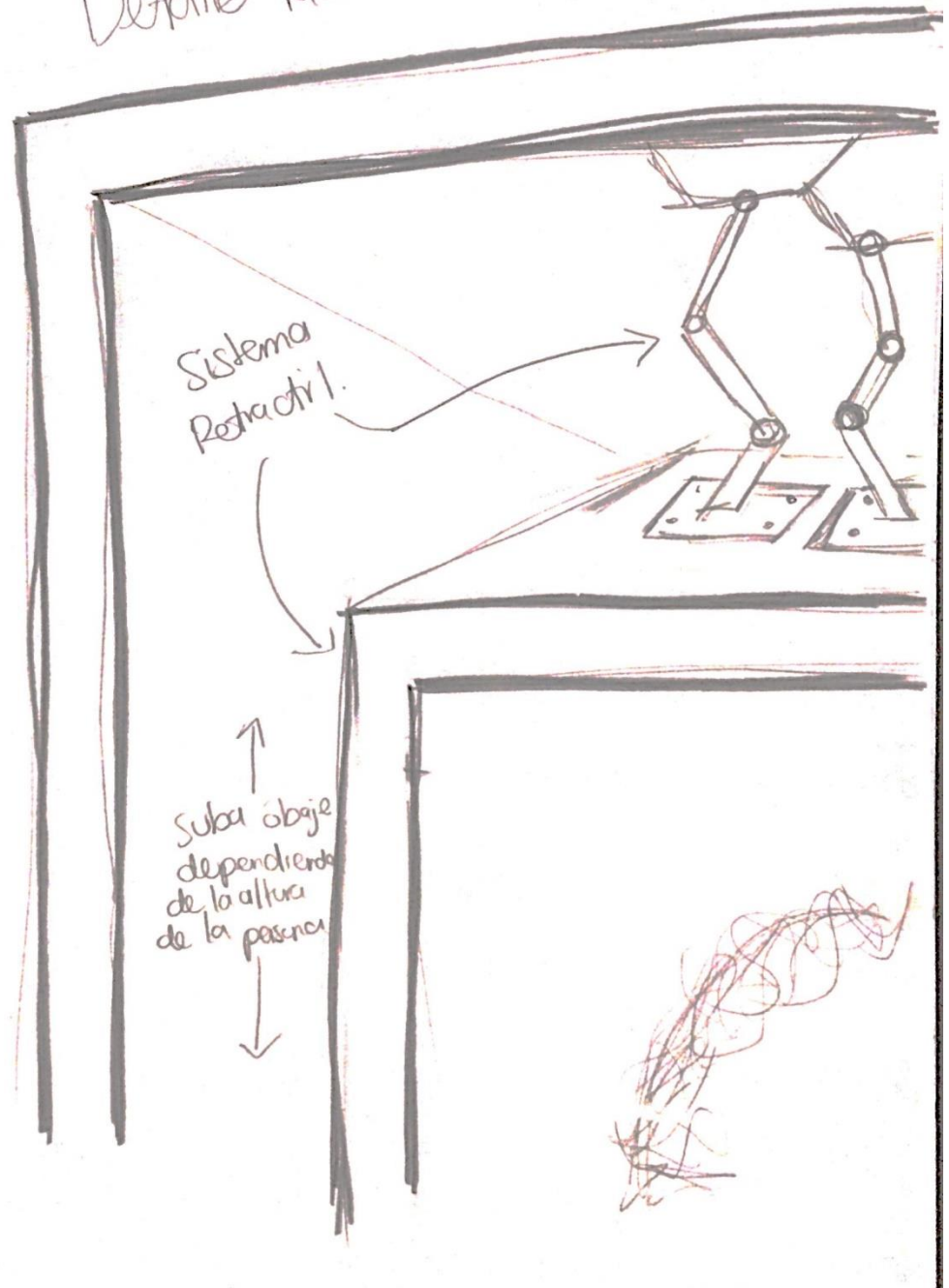
Das caras
de la historia

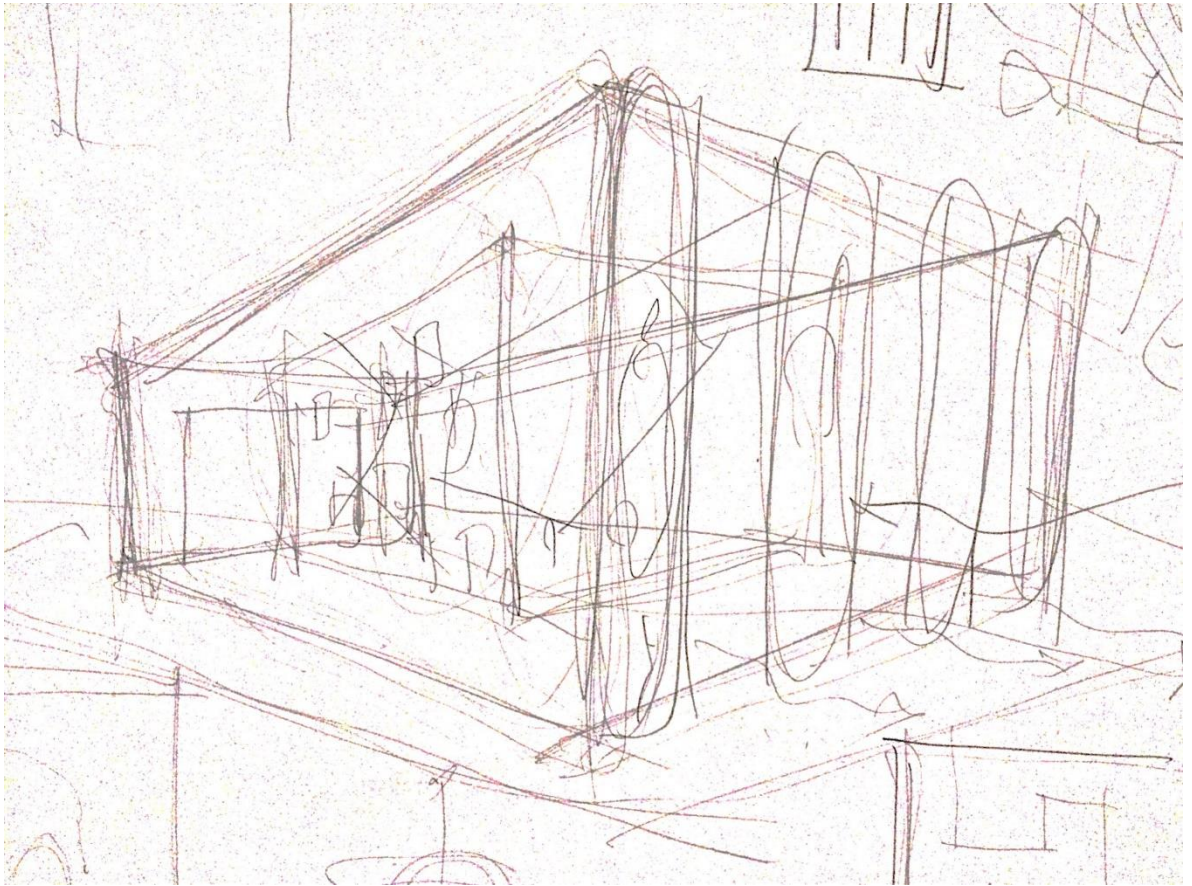
Imagenes
Fijas

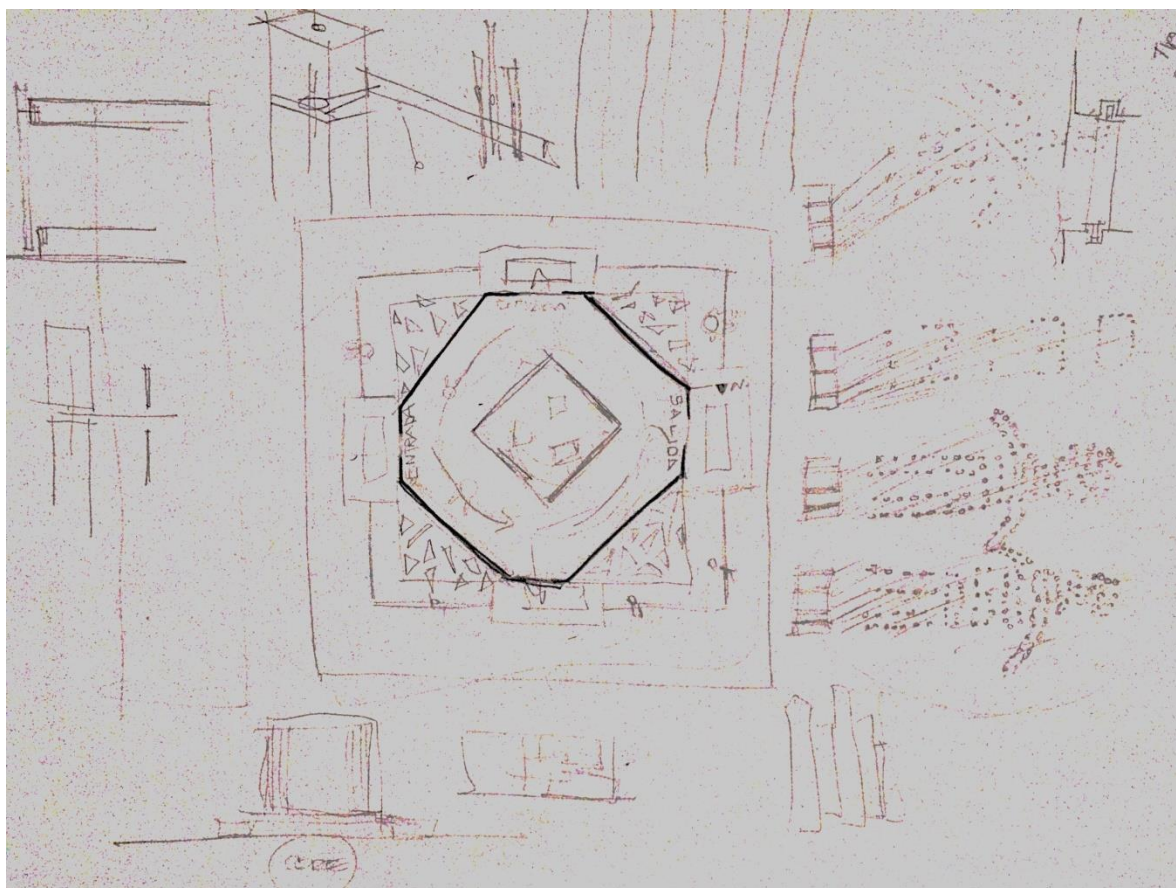


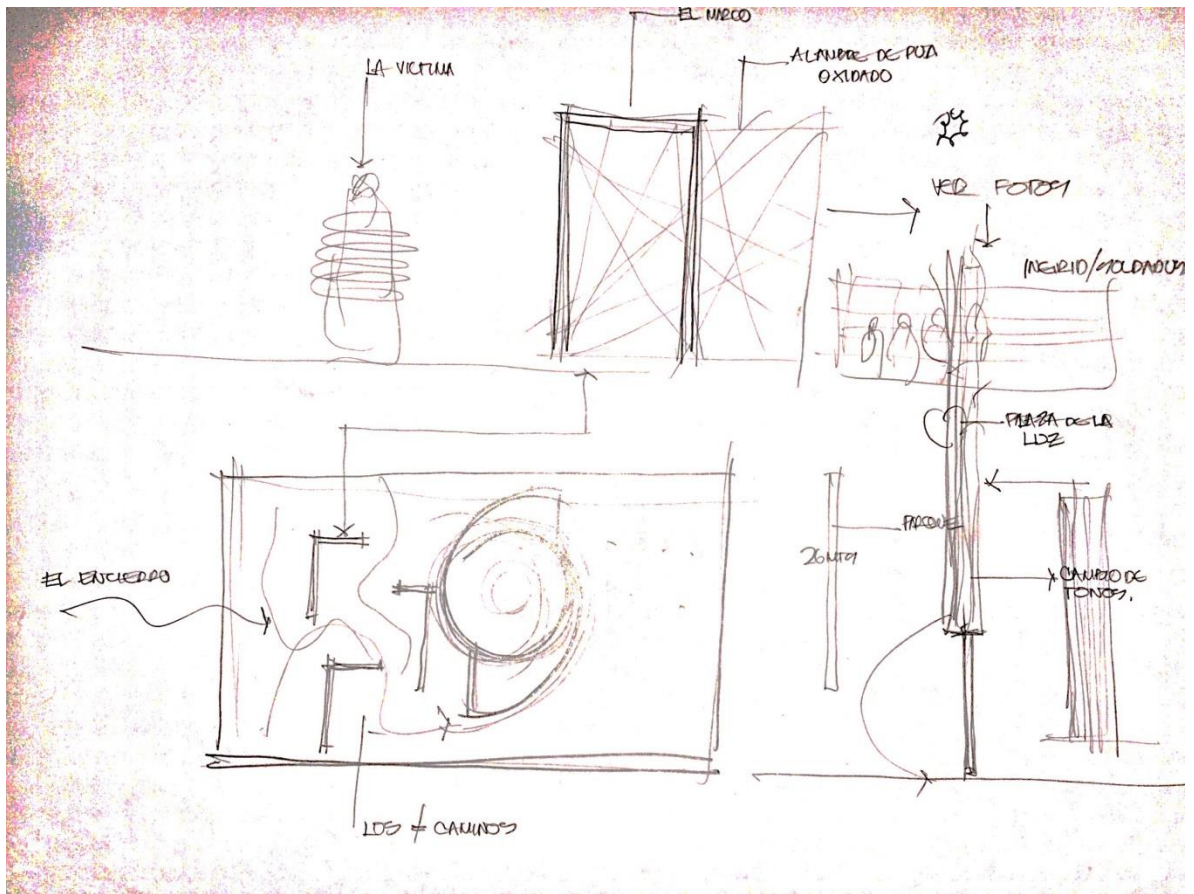
Historia
Conflicto
armado
en Colombia

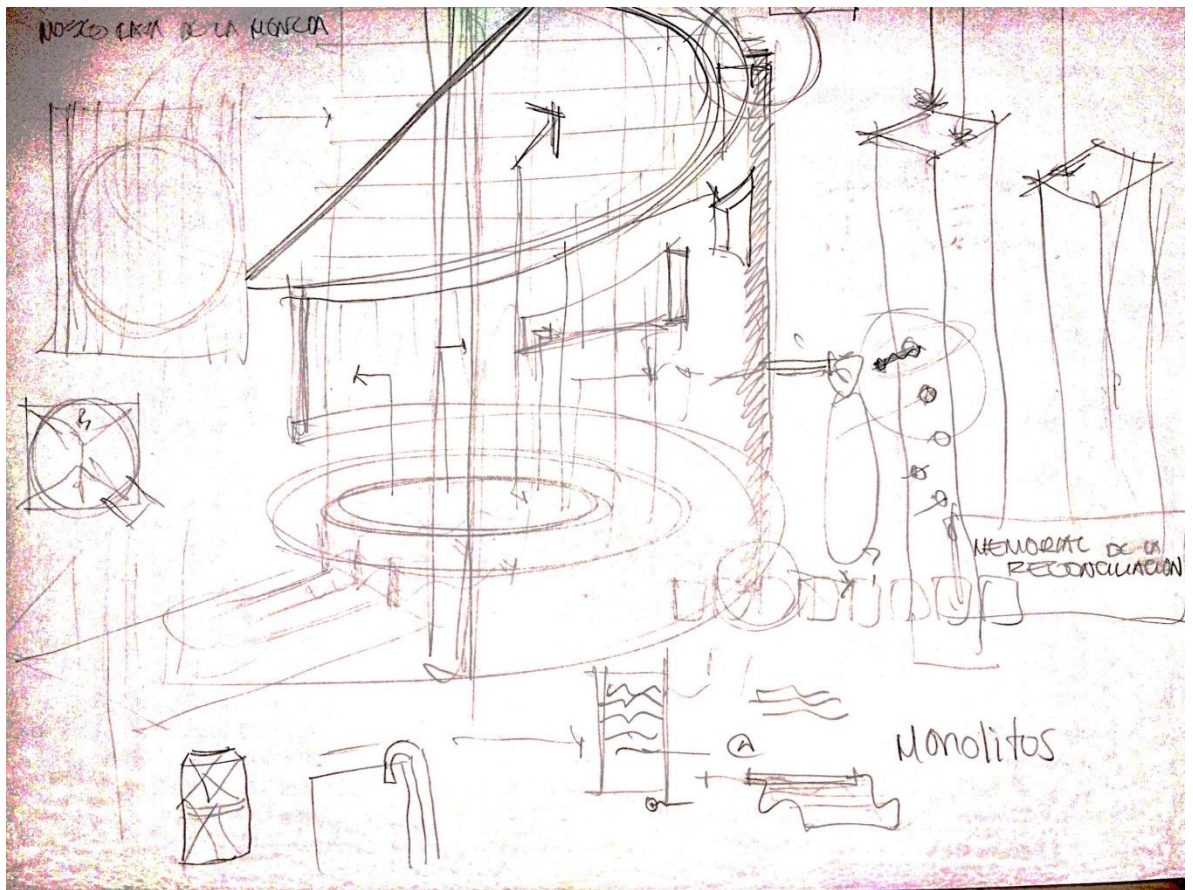
Detalle Modulos Experiencia Usual Aditiva

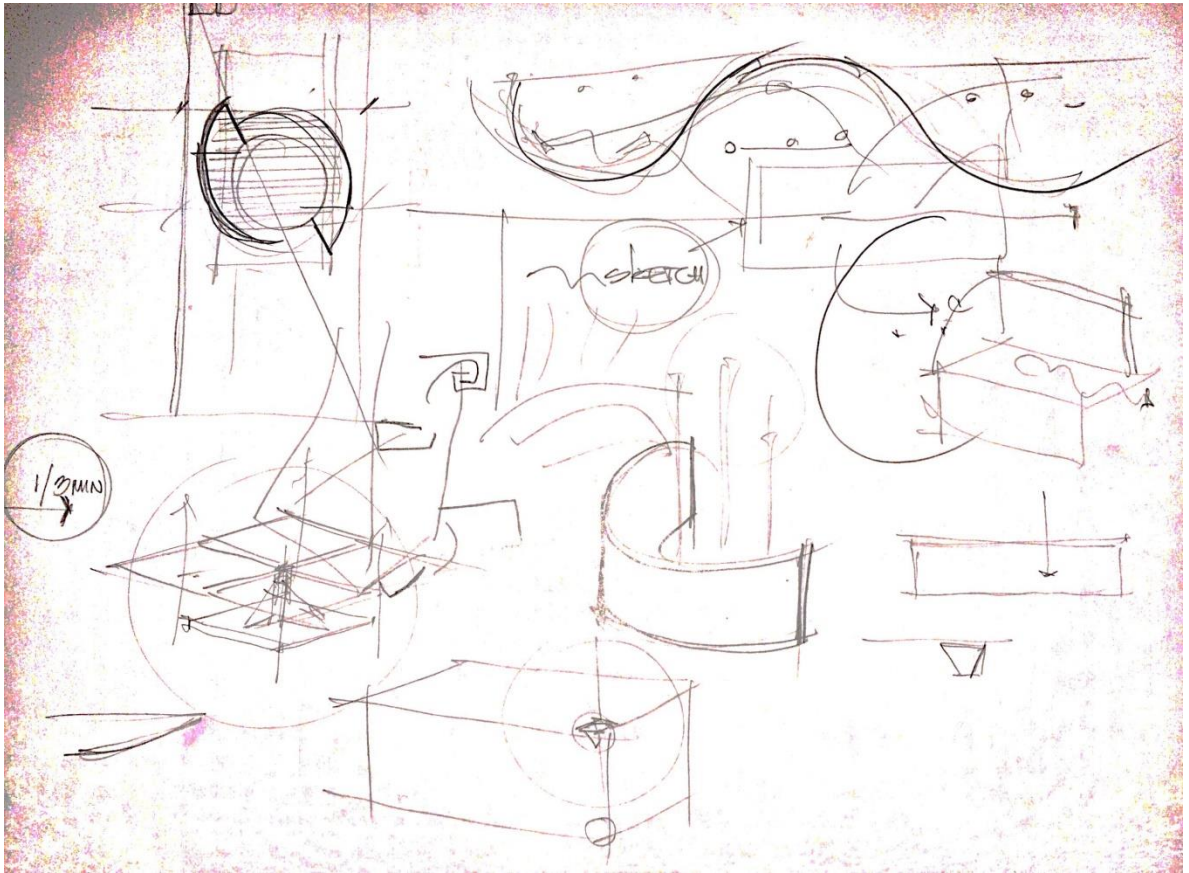




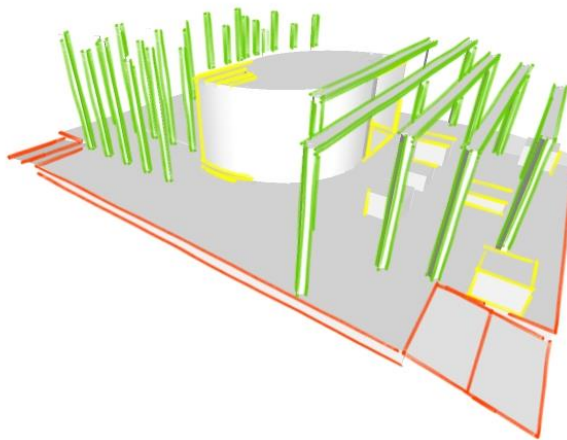


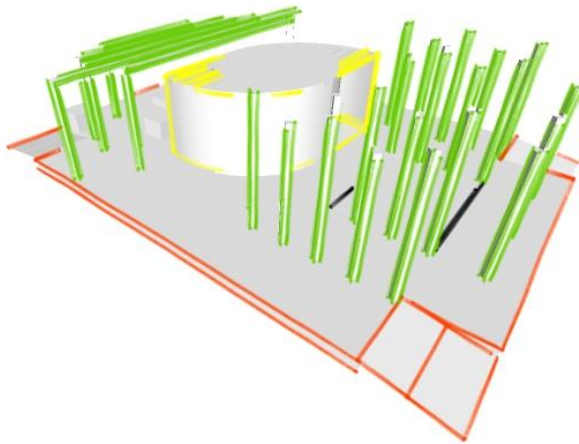
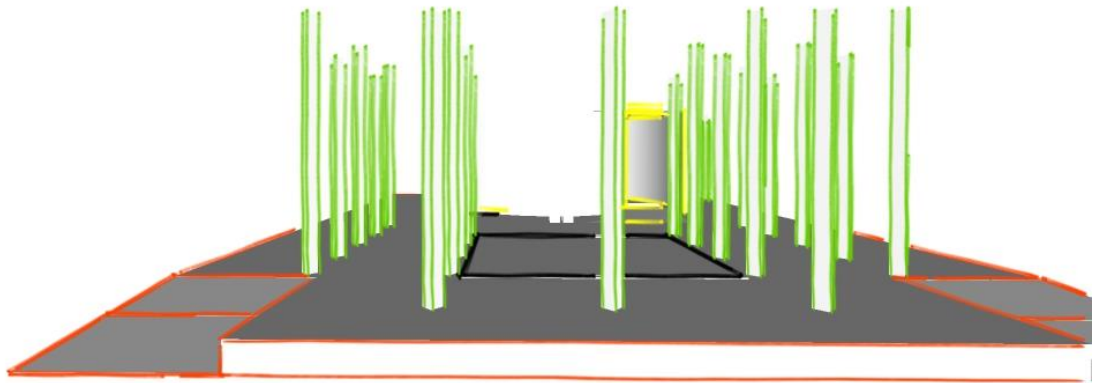
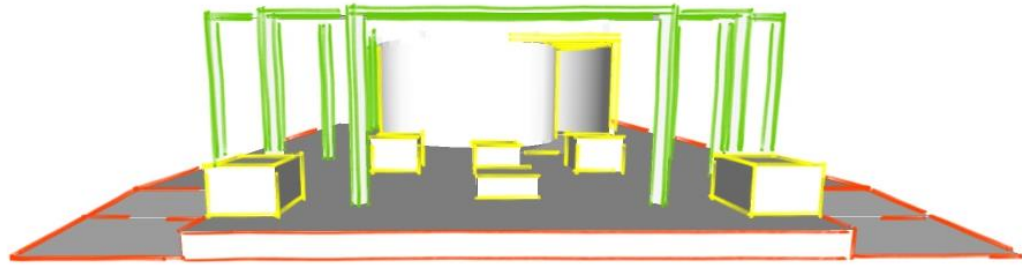




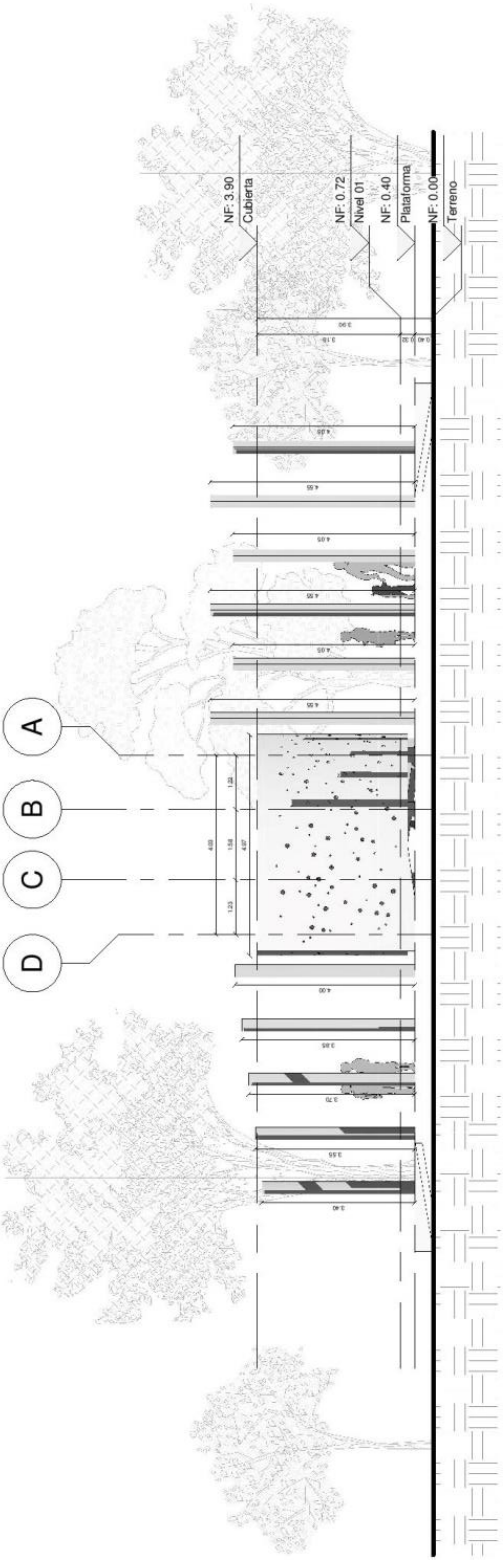


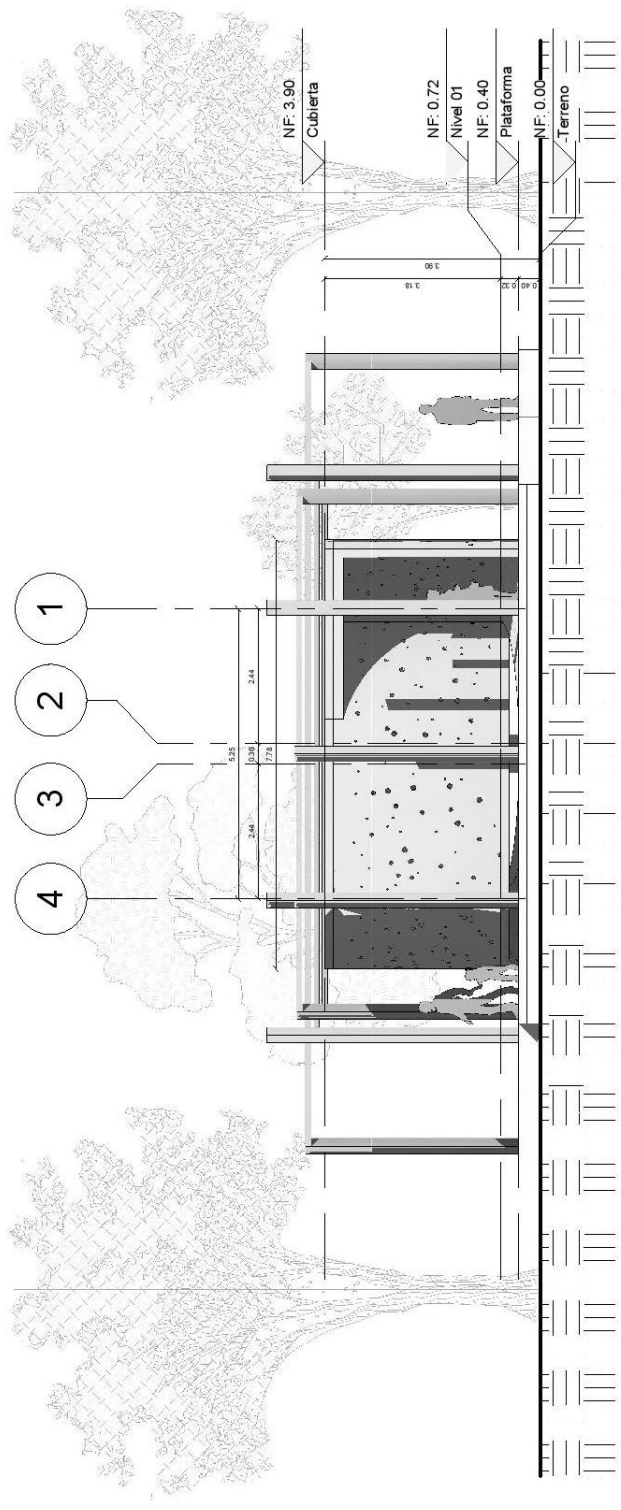
10.6 Propuesta final

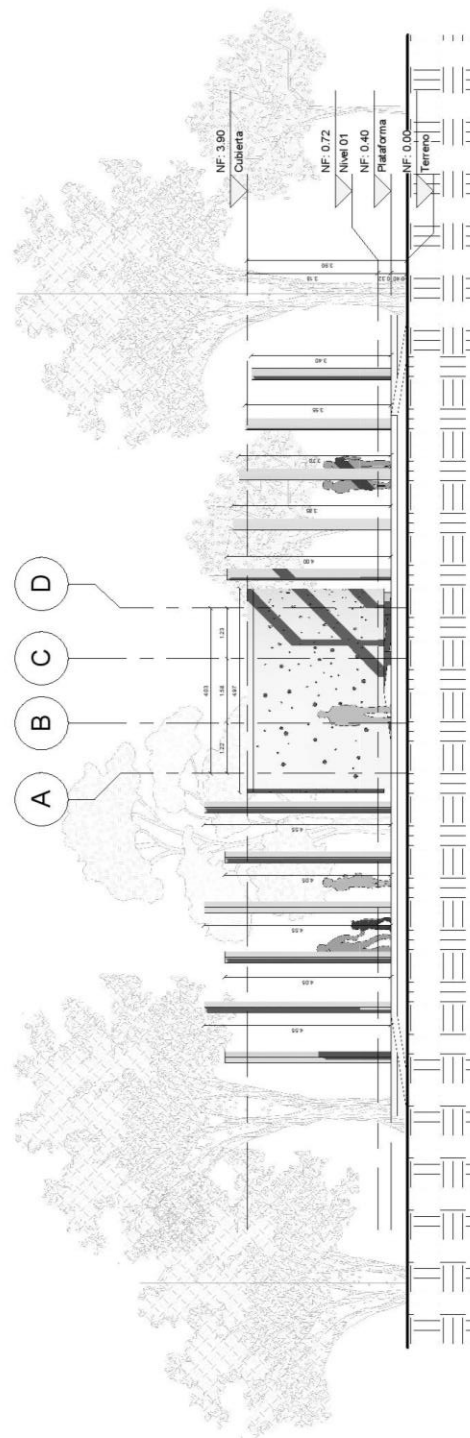


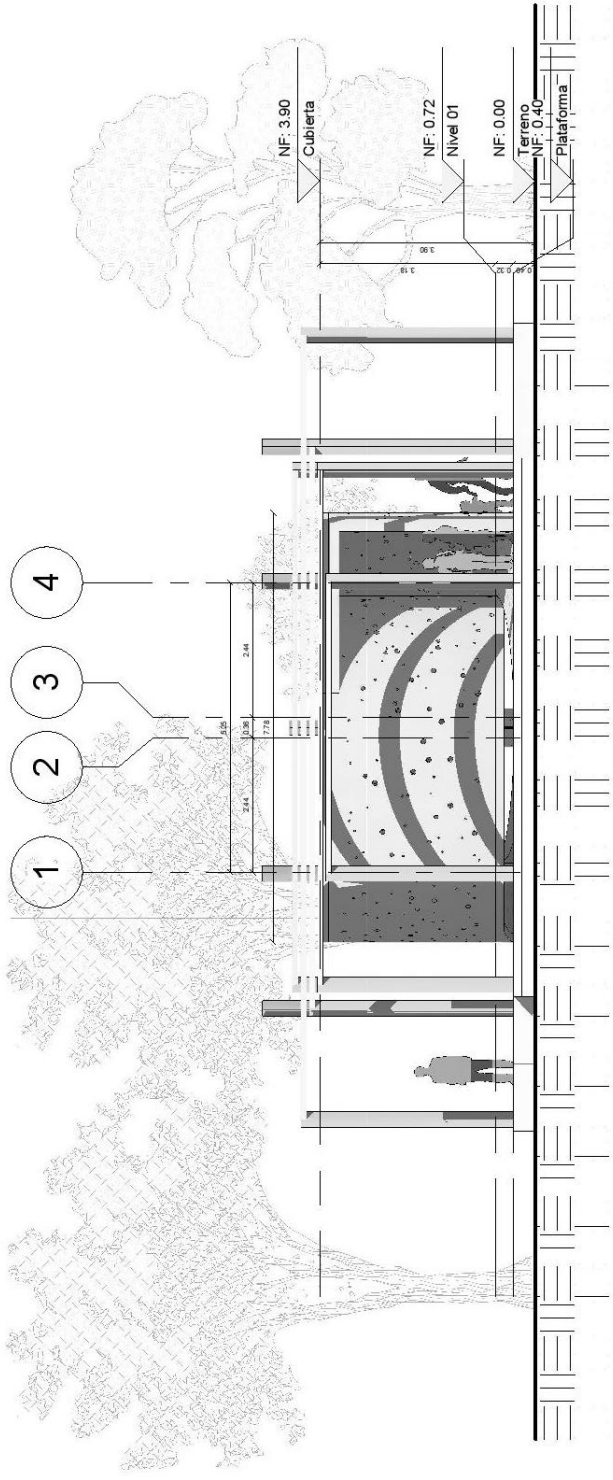


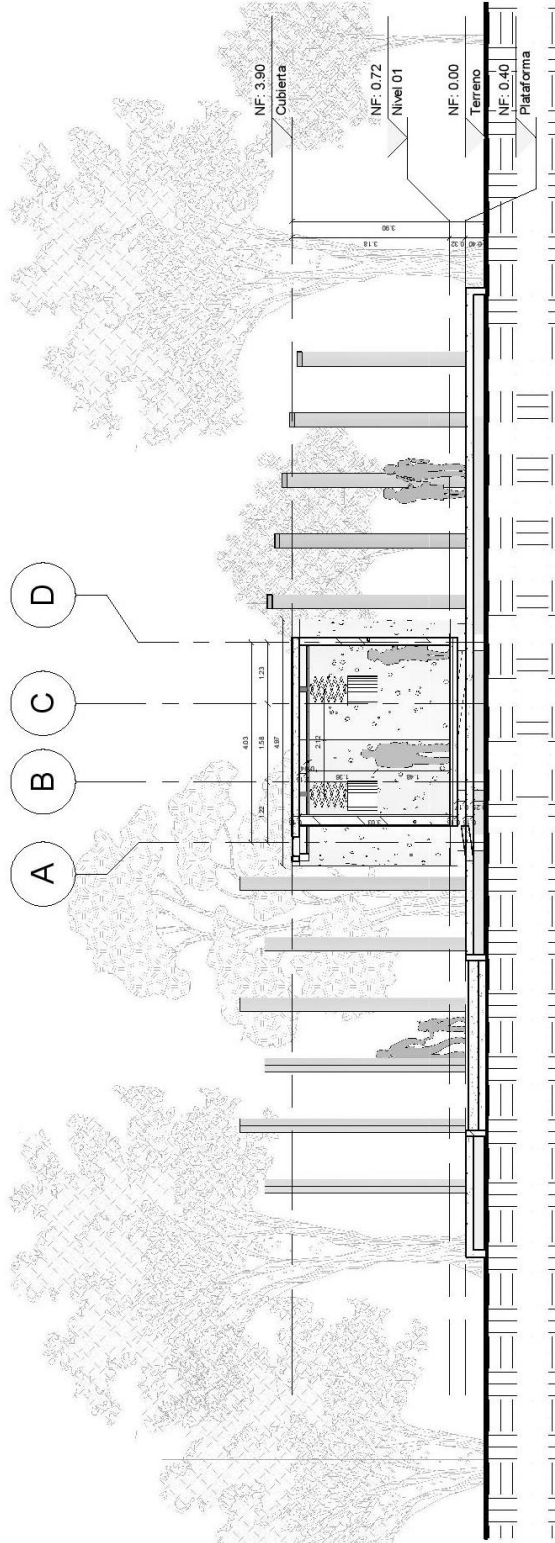
10.7 PLANOS

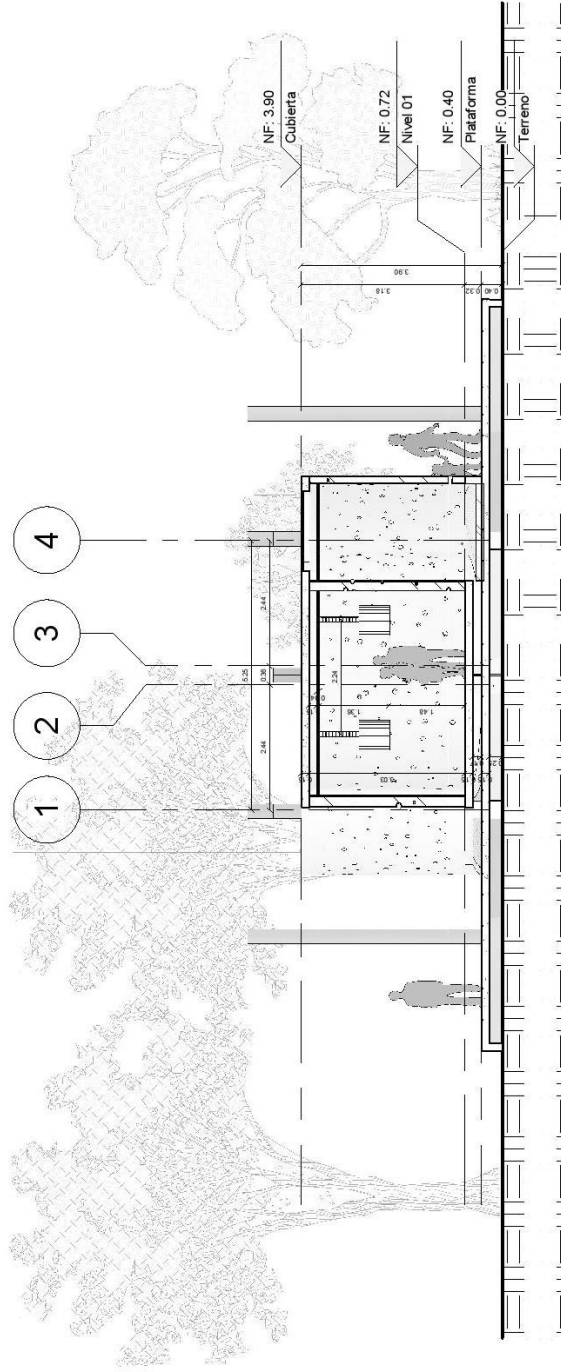


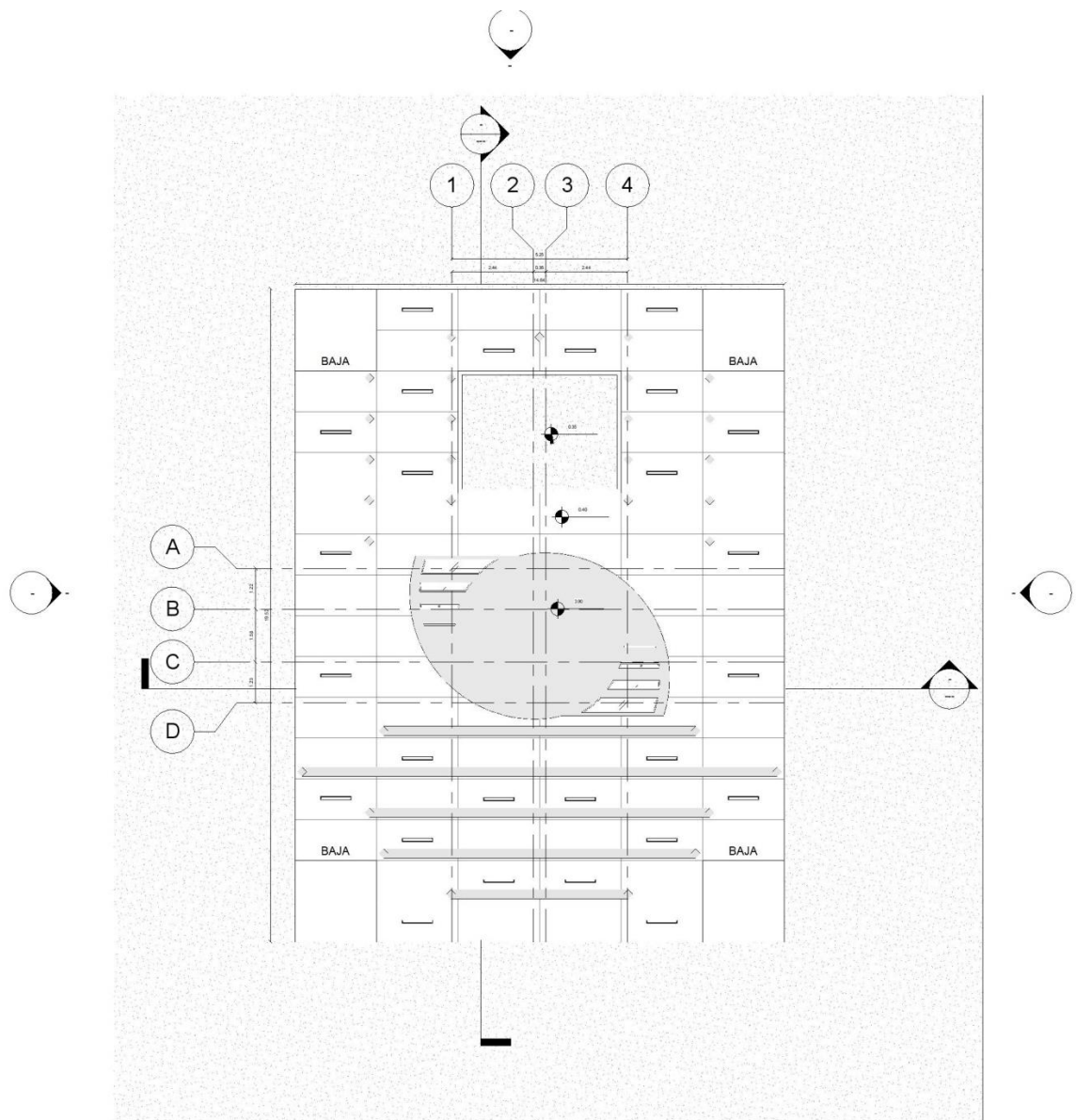


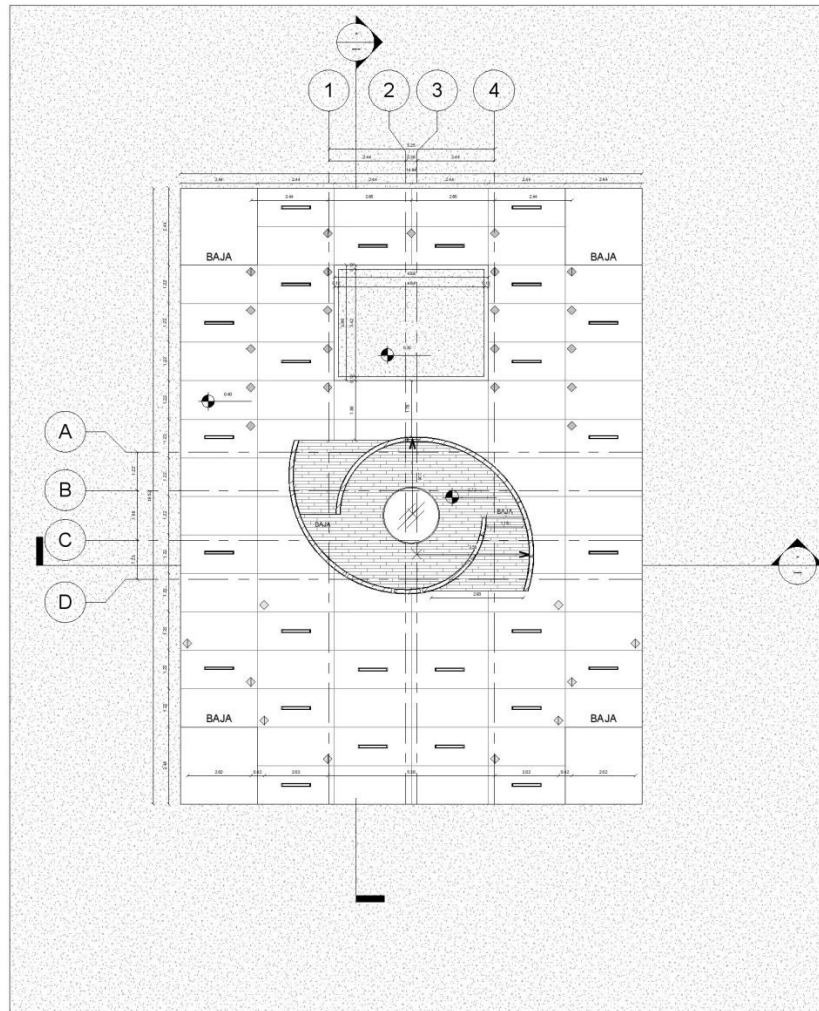




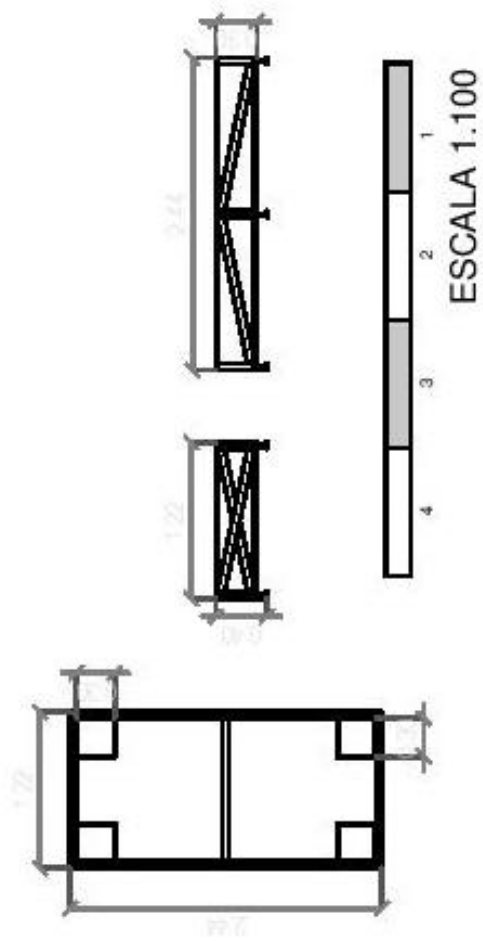


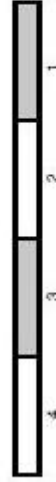
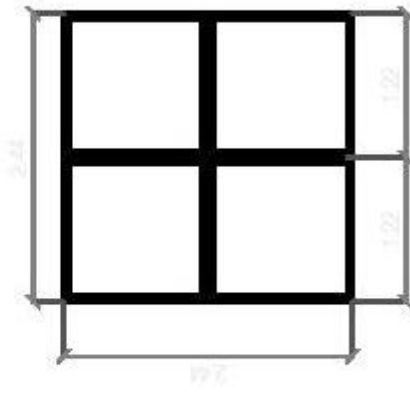




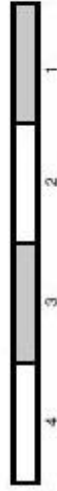
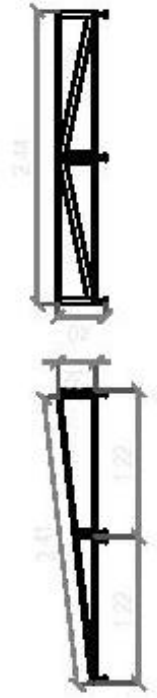
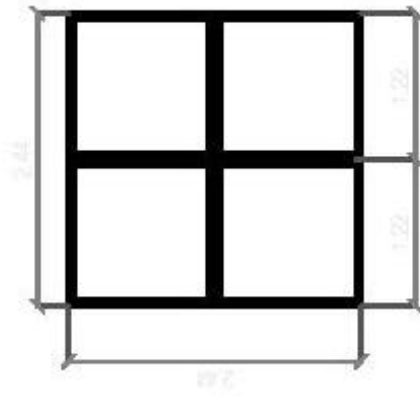


10.8 Detalles constructivos

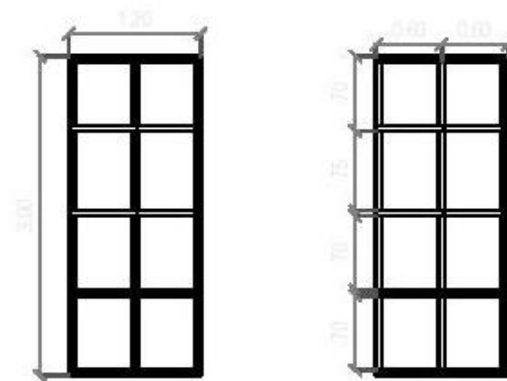




ESCALA 1.100

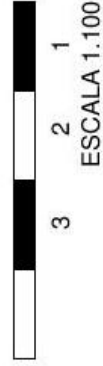
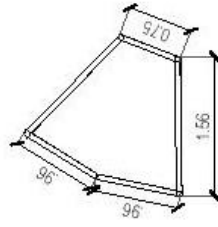
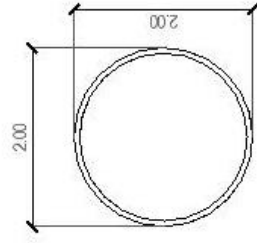
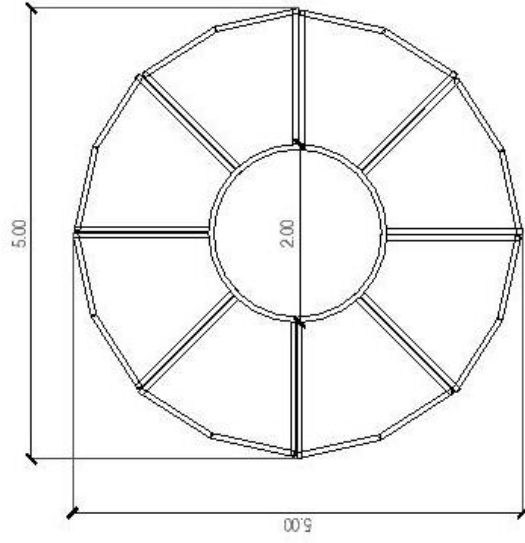


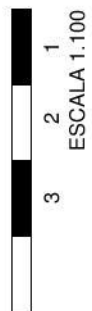
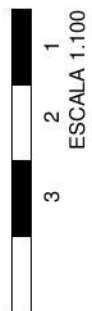
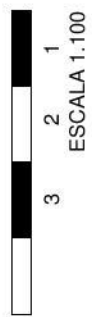
ESCALA 1:100

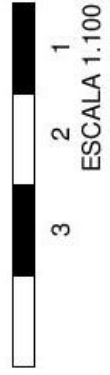
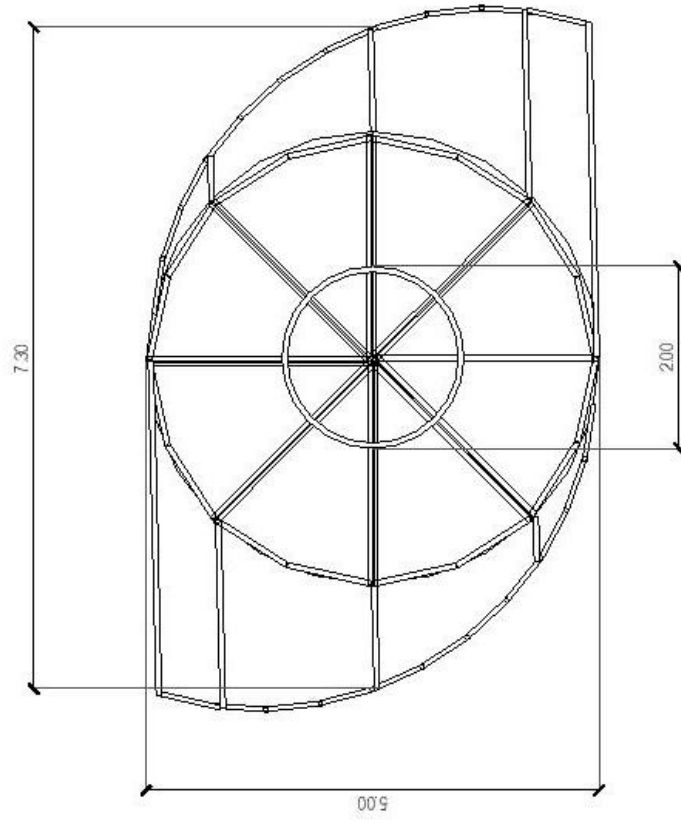


ESCALA 1.100









10.9 RENDERS FINALES



11.ALCANCES

Este trabajo de grado pretende a través del diseño de un escenario itinerante lograr apropiarse la historia y la cultura, con respecto a un tema que nos ha atormentado durante muchísimos años y el cual ha generado grandes fracturas entre nuestra sociedad. Se busca revivir la memoria de aquellos que fueron víctimas del conflicto armado en Colombia. De igual manera conectar a los familiares de aquellas víctimas que tampoco han podido sanar sus heridas y reivindicar la memoria de sus seres queridos y por último generar conciencia entre aquellos que estamos construyendo esta nueva historia y que no queremos que se repita.

Al salir el museo de su lugar de permanencia y recorrer el territorio se busca un acercamiento a la población desde otra dimensión y de esta forma que la población conozca de su historia y de todo aquello que el conflicto armado ha desencadenado en nuestra vida.

12.CONCLUSIONES

- Los museos como entes educadores de una sociedad, deben ser accesibles e incluyentes, generando conexiones con diferentes tipos de públicos para que se den procesos de conocimiento y apropiación, que le permitan a los museos dar a conocer toda la riqueza cultural que poseen.
- La itinerancia del Museo le permite recorrer nuevos territorios y a su vez que algunas barreras como las culturales, las físicas y las económicas empiecen a ser transgredidas, de tal manera que diferentes poblaciones tengan acceso al conocimiento y empiecen a ser actores fundamentales en el cambio, en la apropiación y en la valoración cultural
- El aprendizaje significativo se ve potencializado al hacer uso de la interactividad como medio de aprendizaje, ya que permite que la experiencia sea relacionada y recordada mediante las actividades desarrolladas, debido a que estas generaron estímulos sensoriales en el visitante que hicieron que la experiencia quedara guardada en su memoria.
- Con este Trabajo de Grado, se da cuenta sobre importancia de la labor del Diseñador de Espacios y Escenarios como agente de cambio social, demostrando como con una temática que es importante para la actual y futura situación del país se desarrolla un compromiso con el mismo; a través del diseño de escenarios que favorecen el desarrollo social, histórico y cultural de la población.
- Es importante para darle mayor continuidad a este trabajo, iniciar el desarrollo con mayor profundidad de las diferentes configuraciones que

se proponen en el proyecto sobre el Museo Itinerante, ya que estas configuraciones son las que van a permitir que el Museo pueda recorrer el territorio y permitir a sus visitantes diferentes tipos de experiencias.

- El museo Itinerante es un escenario de tipo cultural que recorre el territorio en la constante búsqueda de nuevos públicos, promoviendo una experiencia de aprendizaje a través de la interactividad, de los recorridos y de las actividades, generando procesos de aprendizaje significativo en sus visitantes y haciendo que estos logren hacer conexiones entre la experiencia previa y la posterior a la visita.

BIBLIOGRAFÍA

- Teoría del Aprendizaje Significativo. David Ausubel.1963
- **Encuesta de Consumo Cultural** 2014. DANE
- **Experiencia de Aprendizaje.** Good, Carter V. (1973) Dictionary of Education, McGraw Hill
- RAE. ©Real Academia de la Lengua Española.2016
- **Colombia, territorio de Museos.** Diagnóstico del sector museal Colombiano. 2013.
- **Glosario de términos museológicos.** PFM. Programa Fortalecimiento de Museos.
- **Principio Fundamentales de la museología moderna.** Jorge Wagensberg. Director del Museu de la Ciència de la fundació “La Caixa” Barcelona. 2001.
- **Museo itinerante de la memoria y la identidad de los Montes de María: tejiendo memorias y relatos para la reparación simbólica, la vida y la convivencia.** Soraya Bayuelo Castellar. Italia Isadora Samudio Reyes. Giovanny Castro. 2013.
- Brounéus, Karen. 2003. Reconciliation. Theory and practice for development cooperation. Documento SIDA, Estocolmo.
- **El paradigma emergente en educación y museos.** Artículo de la revista Opción. *Lauro Zavala. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, Ciudad de México. 2006*
- **Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas.** Artículo de la revista Decisio. Mayo - Agosto. *Luz Maceira Ochoa. Centro de Investigación y Estudios Avanzados (Cinvestav) / México. 2008*
- **El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal** Artículo Revista Javeriana. Vol. 63. *Angélica Núñez. Universidad del Cauca Colombia. 2007*

- **Exhibir y diseñar, ¿Para quién? La visión del público en los museos de ciencias.** Artículo revista Elementos No. 52 *Carmen Sánchez-Mora – Julio Tagüña. Universidad Autónoma de Puebla. México 2003-2004.*
- **El diseño y el nuevo museo: Apropiación desde la cuarta dimensión.** Artículo de investigación. *Ocampo A. José Augusto. Corporación Parque Explora, Medellín, Colombia 2014*
- **Designs for Learning: Studying Science Museum Exhibits that Do More than Entertain.** Artículo de la revista Science Education 88. *Allen, S. 2004*
- **Los museos: un instrumento para el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)** Artículo de la Revista Eureka Vol. 8. *Yosajandi Pérez Campillo¹, José Antonio Chamizo Guerrero² ¹Escuela Nacional Preparatoria de la Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Química. Universidad Nacional Autónoma de México. México. 2011*
- **Museos, artefactos y sociedad: ¿Cómo se configura su dimensión educativa?** Artículo Revista Javeriana Vol. 76. *Manuel Franco-Avellaneda. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil. 2013*
- **Museo itinerante de la memoria y la identidad de los Montes de María: tejiendo memorias y relatos para la reparación simbólica, la vida y la convivencia.** Artículo Revista Ciudad Pazando. Universidad Distrital *Soraya Bayuelo Castellar. Italia Isadora Samudio Reyes. Giovanny Castro. 2013.*
- El Paradigma emergente en educación y museos. Zavala Lauro. Universidad de Zulia. Maracaibo, Venezuela. 13 Pg.
- Greenwood, Thomas. "The Place of Museums in Education" *Science* 22.561 (1893): 246-48. Web
- The contextual modeling of learning. Jhon H. Falk and Lynn D. Dierking. 2004. Pág. 139-142

- The museum's role in a multicultural Society. Libro: Patterns in practice. Claudine K. Brown.1992
- ¹ Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas. Luz Maceira Ochoa. México. 2008.
- ¹ El museo como espacio de mediación: el lenguaje de la exposición museal
- Artículo Revista Javeriana. Vol. 63. *Angélica Núñez. Universidad del Cauca Colombia.*
- Glosario de términos relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Valcárcel, 2004, 263)
- Díaz-Barriga A. Frida, Gerardo Hernández Rojas. "Estrategias para el aprendizaje significativo: Fundamentos, adquisición y modelos de intervención". McGraw-Hill, México. 2002

WEBGRAFIA

- Programa de fortalecimiento de museos.
<http://www.museoscolombianos.gov.co/imagenes/documentos/Brochure%20OPFM%202013%20FINAL-%20clineas.pdf>
- <http://www.museoscolombianos.gov.co/imagenes/documentos/Brochure%20OPFM%202013%20FINAL-%20clineas.pdf>
- <http://formacion.sigeyucatan.gob.mx/formacion/materiales/2/d2/p2/1.%20Diaz-Barriga%20fundamentos%20bueno.pdf>
- http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf